



**GAMEST MOOK VOI.185** 

# STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

# **PORTAL STEP/BUILD UP ARTS**

# SYSTEM

■基本操作 4 ■システム 6	其太操作	 	Δ

# キャラ紹介&技表

■春麗	12
■まこと	
<b>■</b> Q	
■トゥエルヴ	24
■レミー	28
■アレックス	
■ユン	
■ヤン	40
■リュウ	
■ケン	
■いぶき	
■エレナ	
■ネクロ	
■オロ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
■ショーン	····70
■ダッドリー	74
■特殊演出登場集・前編	79
■ヒューゴー	80
■ユリアン	
■豪鬼	
■特殊演出登場集・後編	93
■ギル (紹介)	94
■トゥエルヴのマネマネページ	96

# キャラ別攻略

■対戦基礎98
■ブロッキングのしくみ100
■春麗対戦基礎102
■まこと対戦基礎103
■Q対戦基礎104
■トゥエルヴ対戦基礎・・・・・・105
■レミー対戦基礎106
■アレックス対戦基礎107
■ユン対戦基礎108
■ヤン対戦基礎109
■リュウ対戦基礎 ·······110
■ケン対戦基礎111
■いぶき対戦基礎112
■エレナ対戦基礎113
■ネクロ対戦基礎114
■オロ対戦基礎115
■ショーン対戦基礎116
■ダッドリー対戦基礎117
■ヒューゴー対戦基礎118
■ユリアン対戦基礎119
■豪鬼対戦基礎120
■対ギル攻略121

# 設定資料

設定原画		12	2

红	<b>维</b> 後記		 2	Я

# STAFF

	A SMAT SHARE SHOULD AND SHARE SHARE SHARE SHOULD SHARE SHOULD SHARE SHOULD SHARE SHA				
○発行人 ———	加藤 博	○ライター	FRS-N,O C•LAN	○デザイン ―	有限会社シンクスネオ
○編集人 ───	高橋 己代子		KAL がっちん	○印刷 ——	共立印刷株式会社
○編 集	──杉田 哲朗 川田 雅裕		K-TAN GED	○発 行 ——	株式会社 新声社
	伊丹 恭 荒川 保 小山内 俊明		MVP ちゃっきー VMT-RED	○協 力 ——	株式会社 カプコン
○編集アシスタントー	──鈴木 宏昌 河野 淳一 沼田 考一		善之字元帥 若人 アストロ		

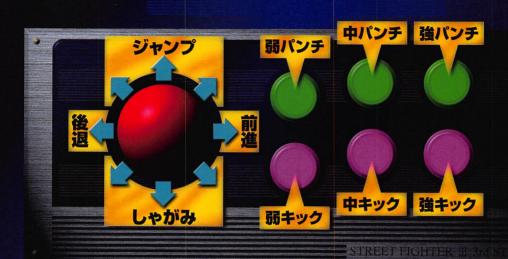
©SHINSEISHA INC.1999 ©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.



# 

基本となる操作やシステムを理解するためにも、 しっかり把握しておこう

# レバー&ボタン配置



# 画面の見方

#### ① 現在の連勝数

対戦プレイで現在プレイヤーが 何連勝しているかを表示。

#### ② 前回勝利した グレードジャッジレベル

前回勝利したときのグレードジャッジレベルを表示。

#### ③ 体力ゲージ

フルの時は緑色。ダメージを受けると黄色となり、ゲージが楽分以上減るとオレンジ色に変化する。ゲージがなくなると負けとなる

#### ④ 勝利マーク

各ラウンドでの勝ち方を表示す る。各勝利マークの内容は下記 の通り。

V……通常の勝利

P……パーフェクト勝利

S……スーパーアーツ勝利

C……削りでの勝利

」……ジャッジメントでの勝利

D……ダブルK.O



#### ⑤ 残りタイム

各ラウンドごとの残り時間を表 日ブップトとの残り時間を表示。この残りをするかなくなるとラウンド終了となり、その時点で体力ゲージの多いほうが勝利となる。

#### ⑥ スタンゲージ

相手からダメージを受けること でこのゲージが増加していき、 ゲージがフルになると気絶する。 ダメージを受けず時間が経過す れば、減少していく。

### ⑦ スーパーアーツゲージ

強化版必殺技「スーパーアーツ」を使用する際に必要となるゲー ジ。相手に攻撃を与えたときや、 中以上の攻撃技を出すとゲージ が増加する。フルゲージになる と1ストックとなり、ゲージ左 右隅の数字がストック数となる。 また、その下の小さい数字がス トック可能な数で、フルストックになるとゲージに「MAX」 と表示される。ゲージの画面中 央部のローマ数字表記はスーパ ーアーツのタイプを表しており、 Ⅰ~Ⅲの何番を選択しているか

THE BATT



弱P+弱R同時押し

近接の間合いで弱パンチと弱キックを同 時に押すことで相手を投げる。キャラによ っては空中投げやコマンド投げも可能。



中P+中R同時押し

中パンチと中キックで出せる中段攻撃。 キャラナ通攻撃でレバーニュートラルで 発生。中段なのでしゃがみガードは不可。



強P+強化同時押し

いわゆる「挑発」。キャラによっては相手 にダメージを与えることが可能なバーソナ ルアクションも存在する。



ダッシュ⇒⇒ バックダッシュキャ

STATE OF THE STATE

レバーを左右どちらかに2回入力することにより、通常よりも速く移動ができる。



レバー⇒方向から☆方向

ー度レバーを下に入力することにより通 常よりも高いジャンプが可能。キャラによ っては通常技をキャンセルできる。



ダウン直前にレバー♥

ダウン時間を短縮し、素早く起き上がる ことができる受け身技。相手に投げられた 時などにも有効となる。

相手の攻撃を無効にするブロッキング。場合によっては反撃のチャンスとなる。

空中レバー(空中で)⇒

#### 上段レバー⇒ 下段レバー♥

相手の攻撃を無効にする 『ストIII』シリーズにおいて 最重要のシステム。相手の攻撃が当たる直前に上段なら前 に、下段なら下に入力する。 また、空中でのブロッキン グが前作と異なり、レバー前 のみとなっているので、その 点に注意しよう。



THE PARTY OF THE P





通常の必殺技を強化したも ので、ゲームを始める際に3種類のスーパーアーツからひとつを選択することができる。 それぞれの技はスーパーア ーツゲージがストック<u>される</u> と使用でき、そのストック数 は技によって異なる。

必殺技をキャンセルして出 すこともできるので、連続技 として一気に相手へダメージ を与えることも可能だ。



キャラによってボタンの組み合わせが特定されて いるので、しっかりと把握したい。

# 各キャラごとに特定の組み合わせで通常攻撃を出すことによってできる連続攻撃。組み合わせはそれぞれ決まっており、違うボタンを押してしまうと成立しない。

またキャラによっては空中 6んイイットコンボを出すことも可能で、相手がブロッキングをかけてきた際に反撃として使用することもできる。

# JAPAPA PALIP

体力ゲージが両者同じでラウンドが終了すると3人のギャルが登場し、試合を判定する。



# 

試合ごとの評価をランクで 示す。攻撃や防御など4つの評 価対象から総合ランクを表示。



-バランスのとれた試合運びがジャッジ の決めて。狙ってく?

# CAT SYSTEM

# システム

TEXT: がっちん

# システムを味方につける!!

ここでは、数多くあるシステムについて扱いつつも、操作系を中心 に押さえていくことにしょう。

# ~ライバルを打ち崩せ~

# 





中のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出せるのがリープアタッ ク。小さくジャンプしながら攻撃するために、相手の足払い系をかわすことも できる。なお、レバーはニュートラルでないと出せないことに注意したい。

リープアタックの攻撃判定は、しゃがみガード不能である点が優秀で、相手 のしゃがみガードを崩すのには一番手っ取り早い方法ともいえる。これにより、 相手は立ちガードを余儀なくされ、しゃがみ攻撃のヒット率も上がるというわ けだ。また、攻撃判定の持続時間に幅があり、密着状態でヒットさせた場合と やや離れた位置から持続ギリギリをヒットさせた場合ではかなり展開が変わっ てくる。後者であれば連続技に発展させることも可能だ。また、リープアタッ クに関しては上級者でもツライものなので、少し詳しく見ていごう。

まず、対策として立ちガードをすればすべて終わりではないことに注意。こ れは、当て方によってはお互いの硬直差がほとんどないためで、うかつに出し た打撃技はブロッキングの的でもある。





◆問合いや当て方を工夫すれば、リーフアタッ ◆このように、 クはさらに大きな武器となる も可能になる

ほかに、投げ間合い外であることも多く、空振りモーションが出てしまうと 再び攻め込まれてしまう。よって、相手のリープアタックを読んでいた場合は こちらの打撃で未然につぶしておくことも覚えておいて欲しい。まあ、リープ アタック自体それほど高い攻撃力は設定されておらず、スタン値も高いとは 言えない。ある程度はくらっても我慢するのも一つの手段だ。リープアタック による攻撃はこちらの立ちガードを誘っている可能性もあるからだ。このあた りまでなると相手との心理戦になってくるし、万能の行動はほとんどない。強 いて挙げればガードされてもリスクのない無敵必殺技ぐらいとなる。

いずれにしてもリープアタックだけでは相手に致命傷を与えることはでき ないが、ガードを揺さぶれるのは事実。うまく連係に組み込んでいき、プレッ シャーをかけていこう。

# 投げ





投げのやり方は、弱のパンチボタンとキックボタンの縦同時押し。投げの 成立は入力が完成した瞬間ではなくやや時間がかかる。数字で表すと3フレ ーム後(1フレーム=1/60秒)であることを知っておいて欲しい。投げ間合 いに関しては、キャラによって差はあるがあまり広くない。スカった場合は空 振りモーションになるので注意が必要だ。ほかに、一部のキャラに限定される ことになるが、空中投げもやり方は同じだ。

なお、ここで紹介している投げとは別に必殺技の投げを持っているキャラも 存在する。こちらは投げが成立するまで、早いものもあれば遅いものもありさ まざま。ただ、基本的には間合いが広く威力も高い。

# ターゲットコンボ

ターゲットコンボとは各キャラに設定されている制限付きのチェーンコン ボのようなもの。制限付きとは、プレイヤーが組み合わせることはできず、特 定の組み合わせが決められているからである。

また、いくつかの特徴があるので述べておこう。まず、基本的には空振りす ると次の技へは移行することができない。ガード/ヒットまでは問わないが注 意しよう。また、必ずしも連続攻撃であるとは限らない。一部つながらない ものもある。ほかに、地上ばかりでなく空中でのターゲットコンボも用意され ているので、保有しているキャラは有効に使ってみよう。

なお、ターゲットコンボの保有数から言えば、ダントツでいぶきの13パタ ーンが最大。ついでダッドリーの9パターン、ユンの5パターン、エレナの4パ ターンと続く。ターゲットコンボに興味のあるプレイヤーは、これらのキャラ を使ってみるといいだろう。





◆2段目以降であってもキャンセル可能な場合 もある。狙うはスーパーアーツか

# 防御系 ~相手に翻弄させられるな~

# ブロッキング

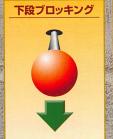
ブロッキングは『ストIII3rd』の最大の特徴にしてかなり重要なウエイトを占 めるシステム。また、初代から受け継がれているシステムでもあり、『ストⅢ』 シリーズを語るうえで外すことのできないシステムでもある。それだけに「3rd』 から始めようと思っているプレイヤーは、どうしても一抹の不安を抱いている だろう。とにかく、自分のものにするためには練習以外にはないので、じっく りと身につけてほしい。要は、なくても十分遊べるのが「3rd」のいいところ であり、使いこなせれば強くなれるのも『3rd』のいいところだ。

さて、やり方だけを見ると簡単で、上段ブロッキングならレバーは前、下段 ブロッキングならレバーは真下となる。また、空中でのブロッキングはレバー 前のみ可能となっている。もちろん、細かいコツみたいなものがたくさんあり、 このあたりが使いこなしているプレイヤーとそうでないプレイヤーの差と言 ってもいい。ブロッキングを使い始めた当初はいろいろと疑問が出てくるだろ う。そのあたりは、ブロッキングを専門に扱ったページを用意してあるので、 そちらを参照してほしい。キャラが赤くなるブロッキングのことや細かいデー 夕も載っているので、上級者でも十分な情報が得られるはずである。

あとは練習あるのみ。ブロッキングができなくてやめてしまうには、あまり にももったいないゲームだ。









# クトイツ・クノス・クラン・ア・ピノク

ダウン回避技である。いわゆる受け身だ。「3rd」の世界にダウンを奪う技は たくさんあるが、そのダウンを回避し素早く立ち直ることを目的とした行動で ある。普段は積極的に取っていい行動であり、クイックスタンディング用の起 き攻めをされるか、スタン直前でなければ使って問題はない。

やり方は、着地の瞬間にレバーを真下に入れるだけ。これは相手の投げ技 に対しても有効なので覚えておこう。ほかに、すべてのダウン技に対して可能 なわけではないので、このあたりはちょっとだけ注意しよう。クイックスタン ディングができないのは、すべてのスーパーアーツと一部の必殺技になる。ま あ、無理に覚える必要はなく、取れるつもりで入力しておいて、できなかった ら「あっ、できない技はこれか」くらいの気持ちでOKだ。倒されたら入力する のがクセになっているくらい手に覚え込ませよう。

着地の瞬間に





# クランフトアイフト・ビノス

グラップディフェンスとは投げ抜けのこと。相手の弱のパンチとキック縦同 時押しの基本投げに対する「抜け」である。やり方も通常の投げと同じなので、 投げようと思ったらグラップディフェンスになったり、抜けようと思ったら自 分が投げていたなど、ありがちである。

ただし、すべての状況でグラップディフェンスが可能ではないので注意した い。それは、技の出かかりやスキ、つまり技の硬直中はできないのである。ほ かに、投げモーションの空振り中も同様である。また、グラップディフェンス の受付は非常に短い。時間にすると、つかまれてから5フレームしかないので ある。これは見てからでは無理なので、ある程度読みを必要とする。

# 

ガードは通常の対戦格闘ゲームと同様に、跳び込み技などの中段攻撃に対 してはレバー◆、足払い系の下段攻撃に対してはレバー★で行う。たとえどん なにブロッキングのうまいプレイヤーでもいらない行動とは言わせない重要 なものだ。もちろん、ここで言いたいのはこれだけではなく、連続ガードにつ いてである。『3rd』では赤ブロッキングが存在するために連続ガードという概 念はないと言ってもいい。ただ、勘違いしないでほしいのは無敵の必殺技で 割り込めるわけではないということである。つまり、レバーをガード方向以外 かニュートラルに戻すと本来なら連続ガードである部分でもくらうことになり、 それ以外であれば赤ブロッキングを成功させるだけになる。





◆多段攻撃技は途中でガードを解いても大丈夫 なのが格闘ゲームの常識ではあるが

▲ 「3rd」では赤ブロッキングで割り込めるぶん、 ガード方向以外に入れると当たってしまう

# スタン

スタンと言えば、まず思いつくのが体力ゲージの下にあるスタンゲージだ ろう。これはその名の通り満タンになると気絶するゲージである。対戦中は 常にチェックしながら闘うのが望ましい。また、スタン=気絶というだけでは 簡単に片づけられない奥の深さがあるので、少し説明していこう。

まず、強攻撃はスタン値が格段に高いので注意する必要がある。とくにス タンゲージが短いキャラは気を付けたい。さらに、リュウの電刃波動拳やアレ ックスのスタンガンヘッドバットなどは気絶させるのを目的としたスーパーア

ーツとも言えるほどだ。 ほかには、つかみ系の投 げもスタン値を大きく稼 げる。

なお、スタンした場合 には追撃技の制限が緩和 されるために、通常状態 では入らない連続技が可 能になる。チャンスがあ れば狙ってみよう。

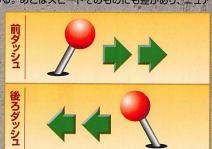


# 移動系 ~華麗な動きを身につけろ~

# 前ダッシュ/後ろダッシュ

何てことはない普通の前ダッシュと後ろダッシュではあるが、各キャラごと に見ていくとかなり違う部分もある。まず、移動する距離に差がある。特に 後ろダッシュはバック転で大きく離れるユン、ヤンやほとんど退がらないリュ ウ、ケンなどさまざまである。あとはスピードそのものにも差があり、ニュア

ンス的には軽さの違いと 言ってもいい。例えばヒ ューゴとまことではその 「軽さ」は明らかに違う。 ただ、共通して言えるこ とは、ダッシュ自体にス キがあること。もちろん、 前ダッシュした瞬間に相 手の技が繰り出されてい たら、ガードできない。



# ハイジャンプ

普通のジャンプ操作を行う直前にレバー下を追加すればハイジャンプにな る。通常のジャンプ軌道に比べて高く遠くへ移動することができ、制空権の 奪い合いにからんでくる。また、特定の技をキャンセルしてハイジャンプへ移 行できるキャラも存在するので、空中での追い打ちを狙ってみるのもいい。





#### ケージ関連 JA CALLUND C

# スーパーアーツ

各キャラクターごとに3つのスーパーアーツが用意されており、キャラ選択 後にどのスーパーアーツを使用するかも選択する。それぞれの技によって画 面下に表示されているスーパーアーツゲージの長さが違い、さらには技のス トック数までもが違っている。もちろん、技によって用途もずいぶんと違って くるので戦略性は高く、プレイヤーの悩みどころでもある。その中でも、技の ストック数はEX必殺技の使用量にも影響するので難しいところ。例えば、ス ーパーアーツ自体は弱くてもストック数が3つあれば、それだけ積極的にEX 必殺技を使用することができるというわけだ。

なお、ちょっとした小ネタとしてそれぞれのスーパーアーツⅠ、Ⅱ、Ⅲにお ける特徴などに触れてみよう。全キャラ必ずしもこの法則に定められるわけ ではないものの、その技のコンセプトが何となく理解できてくる。

まずスーパーアーツのIから。これはある意味ベーシックなもので、その キャラを象徴するようなスーパーアーツになっている。リュウなら真空波動拳、 ケンなら昇龍裂破という具合だ。お次はⅡのスーパーアーツ。これは主に攻 撃力を重視したものが多く用意されている。バッチリ決まれば大ダメージを 奪えるのが魅力だ。リュウなら真・昇龍拳、ケンなら神龍拳と一撃必殺の雰囲 気が漂う。そして、Ⅲのスーパーアーツは一風変わった技であることが多く、 ⅠやⅡと比べると邪道であるとも言えよう。もちろん、それだけに奥が深く 研究を重ねていけば強力なスーパーアーツに変身したり、実に汎用性が高く 使いやすかったりもする。結局決めるのはプレイヤー次第。強いから使うの もありだし、好きだから使うのもありだ。



◆さまざまな特性といろいろな目的のあるスーパーアーツではあるが、



◆当てればテカイのが普通。戦局を一気に塗り 替えることだってできる

## 二人以作出时

必殺技のコマンド入力時にボタンを2つ以上同時押しにすることで、その必 殺技をより強力にすることができる。これがEX必殺技で、弱、中、強に続く 4段階目の強さと解釈してほしい。使用するときには、スーパーアーツゲージ を一定量消費するので、ゲージが光っていないといけないことに注意。使用 できる必殺技に関しては最初から決められており、同時に性能の変化につい てもさまざま効果があるため、各キャラの技表の項で特性を理解して欲しい。 中には無敵が追加されていたり、追い打ちが可能になったりと別な必殺技に なっているものもあるほどである。



◆EX必殺技は強をさらに強くした必殺技と言 ◆強力になっただけではなく、追い打ち効果が加わったもしと、そのメリットは大きい



# スーバーアーツキャンセル

スーパーアーツキャンセルとは、基本的に必殺技をキャンセルしてスーパ ーアーツに移行することを表す。ほかに、通常技からでもスーパーアーツへ のみならキャンセルが可能なものも含まれる。もちろん組み合わせが多けれ ば、それだけさまざまな目的があり、単純に大ダメージを狙う場合もあれば有 効な連係として使用する場合もある。まあ、確定の状況であれば積極的に狙 ってもいいのだが、スーパーアーツキャンセルを使用するとコンボ補正が大き くかかり、思った以上にダメージが与えられないこともある。このあたりは、 使いやすさとダメージのバランスを考えたうえで使っていくといい。なお、ス ーパーアーツキャンセルをかける必殺技に関しては、必ずしもヒットまたはガ ードさせなくてもスーパーアーツが出すことができる。

#### ~特殊なシステム~ モの加

# バーソナルアクション





強のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出すことができるのが、パ ーソナルアクション。使用するとゲージが少しだけ上昇するとともに、各キャ ラごとに何らかの効果を発揮してくれる。また、パーソナルアクションの行動 自体に攻撃判定を持っているものもある。詳細は下の表にまとめてあるので、 最低でも自分のキャラはチェックしておいてほしい。

#### パーソナルアクションとその効果

TO COLUMN THE REAL PROPERTY.		The second of the second	
春麗	気絶値回復力+(攻撃力or	いぶき	ヒットで攻撃力+投げ威力UP
	防御力or攻撃力&防御 カUP)※効果は全4種類	エレナ	スタン値UP
まこと	攻撃力UP+スタン値回復	ネクロ	攻撃力UP
Q	防御力UP+スタン値回復	オロ	スタン値回復
トゥエルヴ	姿が消える	ショーン	球を投げればスタン値UP
レミー	スタン値UP	ダッドリー	攻擊力UP
アレックス	攻撃力+投げ威力UP	ヒューゴー	攻擊力+防御力UP
ユン・ヤン	攻撃力+投げ威力UP		押し続けで投げ威力UP
リュウ	スタン値回復	ユリアン	攻擊力UP
ケン	攻撃力UP	豪鬼	攻撃力+スタン値UP

# |FE|=

技と技との相打ちなどでダブルKOになった場合は、お互いのポイントのと ころにロマークが表示される。つまり、1本づつ取り合った状態になってしま い、2本先取制では次のラウンドがファイナルラウンドとなる。まあ、何とな くだが1本損した気分になってしまう感はあるが、真剣勝負の結果そうなって しまったのであれば仕方がない。なお、ファイナルラウンドでのドローは『ス トⅢ 名物 (?) ジャッジメントに持ち越される。



▲奇しくも相打ちとなりダブルドのとなった場 ◆次のラウンドが事実上のファイナルラウンド 合には、お互いにDが表示される となってしまう

# しゃがみカウンター

しゃがみカウンターとは、しゃがんだ状態で攻撃を受けると通常のダメージ より高くなることである。くらう側には技の出かかりや硬直中などの制限はな く、単純にしゃがみ状態になっているかどうかで判断される。これにより同じ 連続技を受けたとしても通常の立ち状態よりも多くのダメージが適用される わけだ。ほかに、のけぞり時間にも影響するので専用の連続技もある。

ただ、しゃがんだ状態の相手にヒットさせたからといって、そのあとの連続

技すべてがしゃがみカウ ンターになるわけではな い。それは、相手を立ち 状態に戻す技が存在する からであり、それ以降は しゃがみカウンターと見 なされないのだ。これは 相手を空中に浮かせたあ とにも同じことが言える ので覚えておいて欲しい。



# グレードジャッジシステム

CPU戦、対戦を問わず1試合ごとに提示される評価。4項目のオフェンス、 ディフェンス、テクニック、EXポイントがあり、それぞれ横に伸びるグラフと 総合評価のグレードが英字で表示される。このグレード、対戦ではAランクや Sランクが出せるかどうかがギリギリのライン。だが、まだまだ上があるので 頑張って出してほしい。どちらかと言えば対戦よりは一方的に倒すことができ

るCPU戦のほうが高い評価を得やす いのも事実。とりあえずは、圧倒的な 試合運びになれば高評価も出やすい と言えるだろう。

なお、この評価はジャッジメントの 時の勝敗にも影響するので、もしもの ことも考えておきたい。まあ、そうは 言っても意識して対戦をするわけに もいかないので、普段はそれほど気 にしなくてもいい。



◆どこまで評価が上げられるか。 友人同士でも 話題になりそう

# ジャッジメント

ファイナルラウンドでドローかお互いの体力が同じでタイムオーバーのとき には、ジャッジメント、判定に持ち越されることになる。実は、数人いるお姉 さんやお嬢ちゃんの中から3人だけ出てくるので、何となく楽しみにしている プレイヤーもいるとかいないとか。とくに、お気に入りの娘が自分のキャラを

挙げてくれないとちょっ ぴり淋しかったりもする。 なお、判定の基準は、勝 利時に提示されるグレー ドジャッジシステムのグ レード、総合評価で決定 されることになる。まあ、 判定はある意味仕方がな い。普段は思いっきり闘 うことを心がけよう。



# BONUS SUAGE

# **ポーテスステージ**

TEXT: 若人withマイルドアンチョビーズ

## チュンリー復活と同時に車も復活!!

最近の格闘ゲームってボーナスゲームがあまりない。でも『ストⅢ3 rd』にはあるんだな。しかも懐かしの車ぶっ壊しが復活したのだ。

# CRUSH THE CAR

#### 車壊して気分爽快

『3rd』になって新たに加わり、ストエプレイヤーにとって非常に懐かしいボーナスステージ『CRUSH THE CAR』。ルールは至って簡単で、車に攻撃を加えて制限時間内に破壊するだけ。壊すだけなら『ストエ』時代のように車の反対側へ移動する必要もなく、ただひたすら攻撃すればいいぞ。

今回ぶっ壊される車ちゃんは、若者に大人気のマッチョな彼。ガタイもなかなか良く、コリャ壊し甲斐があるってもんさ。CP皿ならではのパターンの多さと、炎上の仕方も注目だね。

ちなみにボーナスステージ中は、見えてはいないものの、必ずSAゲージ満タンでスタートになる。特に意味はないけど、なんとなくトドメはスーパーアーツでってのがオシャレ……なのか?

# 503000 48

リーの百裂脚でボコボコになる

### ぶっ壊された車ちゃんの歴史 ®CAPCOM CO.,LTD.

ここでは、これまでぶっ壊されてきた車ちゃんたちを紹介しよう。 往年の名作「ファイナルファイト」 からは、ブレッドの愛車だった彼。 そして、あの「ストII」では当時話題になった逆輸入車のハンサムメ ンだ。総額を考えると、ちょっと 背筋が寒くなるやね。俺っちの少ないお給料じゃあ、10年経っても 買えたもんじゃない。ハハハ……。



ないお給料じゃあ、10年経っても

◆鉄パイプでタコ吸りにされた、かわいそ

◆逆輸入車のハンサムメンは、電気や張り

貫えたもんじゃない。ハハハ……。うな彼。そりゃプレッドも泣くわ

手、蹴りなど散々な目にあったんだな

# 533400 23

タイが良くても、こりゃキツイーパーアーツをくらってしまう。

## BLOCK THE BALL

#### LET'S BLOCKING

こちらは『2nd』でお馴染みのボーナスステージ 『BLOCK THE BALL』。ショーンの投げてくる パスケットボールをブロッキングで受け止める、と ても楽しいボール遊びだ。

このボーナスステージには1~5のレベルがあり、そのレベルはCPU戦6人目終了時までのグレード評価の平均値によって決定される。それがG~E++の場合はレベル1。D~C++はレベル2、B~B++はレベル3、A~A++がレベル4。そして、S以上ならレベル5といった具合だ。その評価が高ければ高いほど、ショーンの投げるボールのパターンが難しくなっていくぞ。



## でもレベルセレクト可

オッス! おれ、ショーン。今回のシュートは「2nd」のときに物足りないって人のために磨きを掛けて、ハイレベルって感じで、とにかく凄いッス。その凄さをケン師匠に聞いてみたところ……、「どこ投げてやがんだ、このヤロー」とか、「おめぇ、ノーコンなんだよ」って言ってました。

ケン師匠お墨付きのスーパーシュート。早くみんなに見せたいッス。頑張ってCPUを高い評価でブッ倒して、おれのところに来てくださいね。



## トゥエルヴちゃんの『今日も変身ガルバンゾー』

本日は変身を得意としているトゥエルヴちゃんに来ていただきました。さっそくその変身を見せてもらいましょう。まずは、バスケットボール! ……っていうかハイ! 無理い。ショーンくんに変身しでもらったということで、まぁ許しときますか。

さてお次は…、まるくう~! ハイ! 無理い。あ~あ、トゥエルヴ ちゃん頭かかえちゃいました。それではまた来週~!



◆バスケットボールには当然変身できませ ◆ブーブーには当然変身できません。頭をん。でも、ショーンくんには変身できます かかえてしまいます。ご子承ください





#### ●・・・・・技の種類

RADE

DRE:0017810

NNE

RADE

退屈し

投げ、リープ、TC、特殊技、必殺技、SA (I~Ⅲ)のいずれか。投げは通常投げ、リープはリープアタック、TCはターゲットコンボ、SAはスーパーアーツを表している。

#### **@**······技名

#### 8……コマンド

キャラクターが右向き時のもの。®はパンチボタン、®はキックボタンの略。

#### ₫……ストック数

各スーパーアーツの最大ストック数。

#### 6 ……攻撃発生

実際に技が出てから、その攻撃判定が発生するまでにかかる時間。投げ技の場合は投げ判定、いわゆる当て身技の場合は攻撃を受けられる判定が発生するまでの時間となる。単位はフレーム(本作では1フレーム=60分の1秒)。なお、多段ヒットする技は1段目(ターゲットコンボは最初の1発目)のデータだけを掲載してある。

#### 6 ……硬直時間差

その技を当てたあとの、自分と相手の硬直時間の差(相手の硬直時間から自分の硬直時間を

引いた数値)。ガードされたとき、立ち状態にヒットしたとき、しゃがみ状態にヒットしたときで数値が異なる技が多いため、それぞれの数値を掲載した。左から順に、ガード時/立ちヒット時/しゃがみヒット時、となっている。数値の単位は発生と同じくフレームで、Dは相手がダウンすることを表す。数値が+ならそのぶん自分のほうが先に、一ならそのぶん相手のほうが先に、Oなら両者同時に行動可能となる。

数値は基本的に発生直後を当てたときのものだが、当たり方の変化が激しいリープアタックに関しては、攻撃判定が消える直前に当てたときの数値も合わせて掲載してある。

この数値と発生を照らし合わせれば、キャンセルを必要としない連続技や、反撃として入れられる技を導き出すことが可能。ただし、実際には技の当たり方によって若干数値が変化する可能性があるということに留意してほしい。

#### **⑦**·····・キャンセル

その技のスキを、何かしらの行動でキャンセルできるかどうか。連打は同じ技(例外あり)、 必は必殺技、SAはスーパーアーツ、HJはハイ ジャンプを表し、掲載されているものでキャンセルが可能 (×はキャンセル不能)。なお、必殺技はスーパーアーツでキャンセルできるか (○)できないか (×)で表記してある。また、多段ヒットする技は『○×』という形でそれぞれについて表記してあるが、すべて同じ場合は1つにまとめたものもある。

#### ❸……ガード方向

立ちガード(立)としゃがみガード(屈)のどちらで防御できるか(立/屈は両方可能)。

#### ①……ブロッキング

上段ブロッキング(上)と下段ブロッキング(下)のどちらが可能か(上/下は両方可能)。

#### ⑪······EX対応

その必殺技がEX必殺技に対応しているか(★) していないか(×)。

ぎる時間だ

DOWN

y y+0.

SUPER AR

多段ヒットする技のデータは基本的に最後の 1発を当てたときのものだが、ターゲットコン ボはそれぞれのデータを掲載してある(1回の 入力で多段ヒットするものは前述の通り)。なお、 数値はすべて編集部が独自に調べたもの。





















































必殺技に頼らず、リーチと判定に優れた通常技が主力となる春麗。まずは各技の役割を把握することが大切だ。 立ち技では、リーチに優れた立ち強®や◆+強®を牽 制技に使い、背の高い相手には、固めや対リーブアタッ ク技として立ち中®も有効。遠距離立ち強®や◆+強 ®は、足元をスカしつつ攻撃することが可能。出した瞬間から空中判定なので、投げ技対策としても使える。

しゃがみ技では、リーチや姿勢の低さに優れたしゃがみ中®(下段技)を牽制や対空に使い、下段からの連続技狙いにはキャンセルのかかるしゃがみ中®を使おう。しゃがみ強®は攻撃発生や判定に優れ、ダウンも奪えるが、ガード、ブロッキングともに上下可能である点に注意。

ジャンプ攻撃は、ターゲットコンボの斜めジャンプ強 ®×2やリーチの長い垂直ジャンプ強®、斜めジャンプ 弱®or中®を空対空に使っていく。跳び込みには、ター ゲットコンボや斜め下方向に判定が強い斜めジャンプ強 ®を使っていこう。ちなみに、斜めジャンプからでも ▶or♥or♥or♥+強®で垂直ジャンプ強®と同じ技が出せる。



**鶴首落脚**/近距離立ち中®から派生する技。中段 技に見えるがしゃがみガード可能。しゃがみ状態 の相手に当たると、強制的に立ちヒットになる。

**鷹爪脚**/いわゆる「踏みつけ」。踏みつけたあとは、斜めジャンプなら斜めに、垂直ジャンプなら垂直に跳ねる。跳ねたあとは、再び踏みつけたり 通常技を出すことができる。ただ、垂直ジャンプから踏みつけたあとでも「(垂直に跳ねるが)斜め ジャンプ攻撃が出る」という点に注意してほしい。画面端にいる相手でも、幅が広いキャラなら踏みつけでめくることができる。このあとは、再びめくり踏みつけや着地投げを狙うといいだろう。

三角飛び∕画面端を使ってジャンプする特殊行動で、三角跳び後は通常のジャンプと同様に攻撃を繰り出すことができる。

**発頭**/判定が強く、相手の牽制技やジャンプ攻撃 をつぶしやすい。ダメージが高くキャンセルも可 能なので連続技にも使っていくことができる。

双連掌/判定は決して強くないが、対空中ブロッキング技として使える。1発目、2発目ともにキャンセル可能なので、百裂脚やスーパーアーツなどにつなぐといいだろう。

**学材賦**/ガードされてもまったくの五分なので、 少し前進する性質を生かし、接近戦での連係に組 み込んでいくといいだろう。

**転身譲脚**/前方に宙返りし、後方へ蹴りを繰り出す技で、見た目どおりしゃがみガード不能。主に接近戦でのめくり攻撃として使っていく。ヒットのガード後はかなり春麗側が有利なので、ヒット確認して気功掌や鳳翼扇につなげよう。ただ、モ

ーションが派手なだけに、多用すると手痛い反撃 を受けるので乱用は禁物。

百裂脚/連打系の必殺技。弱中強で連打力に差があり、強が最も連打が早い。EXにするとわずかに攻撃発生が早くなり、ヒット時にダウンを奪えるようになる。密着で強やEXがヒットすればそれなりに減るが、基本的に攻撃力は低い。

スピニングバードキック/弱中強でヒット数や攻撃発生が変化する。それぞれ最大で4、6、8ヒットし、弱が最も発生が早く、強が最も遅い。EXは前進せずにその場で高速回転し、ヒット時に相手を吹き飛ばす。ノーマル版と違って出始めは足元(!?)か無敵で、意外と広範囲を巻き込むので、かなり使い勝手がいい。SAゲージに余裕があればぜひ使っていきたい技だ。









気功拳/いわゆる飛び道具で、弱中強で飛距離などに差がある。弱だと遠くまで届くがスキが大きく、強だと射程距離が短い代わりにスキが小さい。EXは弾速がかなり遅くなるが、画面端まで届くようになる。弾を盾にして接近することも可能だ。野山蔵/[ZERO]シリーズの旋円蹴と同様の技で、中段攻撃。一見ショーンのリュウビキャクのように空中から攻撃判定があるように見えるが、完全に地面に着くまで攻撃判定は発生しない。弱中強で高さと飛距離に違いがあり、弱が最も低くて近く、強が最も高くて遠い。EXは強なみにモーションが大きくなる。

気功学/攻撃発生が早く、攻撃範囲も広いので使い勝手は非常に良いが、無敵時間が短い点に注意。 ストック数が1の割には攻撃力が低いが、対空、反 撃、連続技など様々な場面で使える汎用性の高さ は魅力的。スキが非常に大きいので、割り込みで 使う場合はリスクの大きざも覚悟しておこう。

■関

続く踏み込み、百裂脚を繰り出したあとに「ストⅡ」や「ZERO」シリーズの近距離立ち強

©で跳ね上げるスーパーアーツ。最後の蹴りにハイジャンプキャンセルをかけて空中追い打ちが可能。ジャンプ強攻撃だけでなく、キャラによっては鷹爪脚→ジャンプ強®などの追い打ちにもいける。無敵時間がなく、空中ヒットだとカス当たりなので、完全に連続技&反撃専用だが、追い打ちによってその後の起き攻めに変化が付けられるのが他のスーパーアーツにない魅力。防御に向いておらず、かなり攻撃に偏った性能になっているが、接近戦が上達し、ヒット確認連続技に組み込める

ようになると真価を発揮する。ガード数は8(百裂脚)→8(百裂脚)→1(近距離立ち強®)の計17ヒット。たとえガードされたときでも、最後の蹴りにブロッキングミスが起こることもあるので、ハイジャンブキャンセルを忘れずに。最後の蹴りだけヒットすると、コンボ補正がかかっていないのでかなり攻撃力が高い。

天星乱撃/高速回転しながら上昇し、最後に蹴りで地面へ叩きつけるスーパーアーツ。無敵時間が長く、ストック数が3と多いのが利点だが、有効範囲が非常に狭く、ダメージも低いというのが大きなマイナスポイントとなっている。あまり連続技用としては考えず、近距離用対空スーパーアーツと割り切って使ったほうがいいだろう。なお、最後の蹴りは中段判定になっている。



















まことの立ち技は遠、近距離で変化することがなく、 レバーを入れることで変えることができる。また、下段 技がしゃがみ弱®、しゃがみ強®、▶+強®となってい るのも特徴だ。さらに、◆+強®はボタンを押しっぱな しにしていると、攻撃をしない移動(フェイント)技と なる。牽制技として主に使用されるのは、ジャンプ防止 用の立ち中心としゃがみ強心、リーチが長く、離れた間 合いから攻撃できるしゃがみ中®。そして、相手のリー プアタックを止める働きをするしゃがみ中®がある。レ バー入れ技では、▶+弱®と▶+中®の使い勝手がいい。

ターゲットコンボは2つで、立ち弱®→立ち中®は空 振りでも出すことができ、入力を少し遅らせて出すこと もできる。⇒+中®→立ち強®は、連続ヒットにはなら ない。投げは2種類あるが、対戦では投げ②を使うよう にしよう。起き上がりを攻めにいけるのは大きい。投げ ①は相手キャラのほうが先に動けてしまうのだ。リープ アタックは近距離でガードされると投げられてしまうが、 下降中に当てると正中線五段突きが連続技になる。



**踏み込み正拳三連突き・山背**/→+強®後にタイミング良く強®を押すと、追加で2発攻撃する。連打すると出しやすい。

**直上正学突き 吹上**/ボタンによる違いは威力と 攻撃発生の早さで、弱で出した場合威力は低いが 攻撃発生は早い。強だと威力は高くなり、攻撃発生は遅くなる。ヒットすると相手を上方に吹っ飛ばす技なのだが、根元で当てるよりも少し高い位置で当てたほうが相手キャラを高く浮かせることができる。ヒット後はハイジャンプキャンセルが 可能なので、浮いたキャラに追い打ちをかけることができる。 なかでも特徴的なのが、スタン値の高さだ。単発で当てたときの増加量は最強クラスに属するだろう。だが相手キャラのジャンプしてくる方向とは逆の腕を突き出すので、ヒットさせ

るためには工夫が必要だ。EX技にすると前に踏 か込んでから出すので、対空技として使いやすい。 突進正拳突き、疾風/ボタンによる違いは攻撃発 生の早さと移動距離で、弱は攻撃発生が早く移動 距離は短い。中、強の順に移動距離が長くなり、 攻撃発生も遅くなっていく。EX技にすると威力 は高くなるが、攻撃発生は一番遅い。

ガードされると反撃を受けてしまうが、EX技以外はボタンを押しっぱなしにすることで構えを持続させることができ、45フレーム以上持続させてからガードさせるとまこと側が2フレーム不利になり、65以上フレーム持続させれば2フレーム有利になる。よって、構えの持続時間を長くすればガードされても反撃は受けないし、吹っ飛び効果のある威力の高い技に変化する。なお、出したあと

に強®強®同時押しすると、独特のパーソナルアクションをする。また、構え中に®ボタンを押すと、疾風をキャンセルすることが可能だ。

打ち下るし手刀 画/手刀を下に振り下ろす技で、しゃがみガード不能の中段技。ボタンによる違いは攻撃発生の早さと威力。弱は発生が早い代わりに威力が低く、強はその逆で、発生は遅いが威力は高くなる。EX技にすると発生が弱よりも早くなり、威力も強より高くなる。強とEX技を当てた場合は相手をダウンさせることができる。また、SAキャンセルをかけることができ、正中線五段突き、暴れ土佐波砕きを連続技に組み込むことが可能だ。SAキャンセル暴れ土佐波砕きを狙うときは、画ヒット時に間合いが開くため、それを計算に入れつつ押すボタンを決めるようにしよう。









吊し喉輪 唐草/コマンドタイプの投げ技で、締め上げたあとに追い打ちできるのが特徴だ。そのためか、技自体のダメージは低く設定されている。ボタンによる違いは、投げ判定の発生の早さと投げ間合い。弱は発生は早いが投げ間合いが広い。つかみ損ねた場合は、弱中強の順で硬直時間が長い。関空カカト落とし 剣/空中でくるっと回転してからカカトを振り下ろす技で、弱中強の順に前に移動しようとするカか加わる。ダメージも弱中強の順に高くなり、さらに強はダウンも奪える。EXはダウン効果に加えて、2ヒット技になっている。なお、後方ジャンプ中は出すことができない。

正中線五段突き/正拳突きを正面に一撃を叩き込んだあと、連続で3発突きを繰り出し、最後に上

方へ打ち上げる。1発目をガードされた場合、残りの4発は出ない。ゲージは長くストック数が1と少ないが、単発で当てたときの威力とスタン値は申し分ない。3つのスーパーアーツの中では一番使いやすいだろう。なにより連続技として決めることのできる場面が多い。吊し候輪 唐草からなら確実だし、少し難しいが突進正拳突き 疾風からノーキャンセルでつなげることも可能だ。

**最れ上佐渡砕き**/コマンドを入力すると背後側の 画面端へ跳んでいき、そのあと相手キャラめがけて蹴り込む。ただし、画面端に跳ぶまでは無敵時間がないので、近距離だと叩き落とされる場合がある。画面端に到達して初めて発動となるのだ。

最初の蹴りがヒットすると、通常技を2発当て たあとに吹上のモーションで上方に打ち上げる。 打ち上げたあとは追い打ちが可能で、ハイジャン ブキャンセルをかけることもできる。

押すボタンによって着地する場所が変わり、弱で出すと鋭い角度で急降下し、中だと画面中央へ、強ならば逆の画面端まで跳んでいく。相手キャラのいる位置に応じてボタンを選ぼう。

丹田練氣・攻めの型/発動するとSAゲージがタイマーに変化し、タイマーがOになるまでまことのすべての技が1.75倍のダメージになる。しかし、まこと側は相手の攻撃をガードすることができず、連続技をくらう危険性がある(ブロッキングは可能)。まさしく「諸刃の剣」だ。発動のタイミングは、吊し喉輪 唐草で捕まえたあとや強®キャンセルなどがあるが、発動後の行動をどうするかが課題になってくるだろう。





中Pカラ-









































**投げ①** 捕獲及び投擲による墜落衝撃(仮) ◆or→+弱®弱®同時押し 3 - × × ×







Qの通常技はどれも攻撃発生が遅いものばかりだが、長身から繰り出される技の数々はリーチがあるので、中間距離から牽制技として使っていくことができる。また、技のリーチに加えて攻撃力も非常に高いので、それだけで相手にブレッシャーを与えることができるだろう。

なかでも注目してもらいたいのは立ち強®。立ち攻撃のなかで最もリーチがある 技で、少し離れた間合いから出しても相手に当てることができるので使い勝手がいい。また、立ち中®はリーチもそこそこあり、前進しながら攻撃するので、少し離れた間合いでも近づきながら攻撃することができる。立ち強®も前進しながら攻撃するが、ガードされるとスキが大きい。なお、立ち強®はレバーを◆方向に入れることにより攻撃発生が早くなり、技後のスキも小さくなるが、代わりにリーチが若干短くなる。このほかには、キャンセルが可能な近距離立ち中®も使い勝手がいい。

下段攻撃のほうはやや頼りない。特にしゃがみ強®は、ガードされてしまうとスキがかなり大きい。下段攻撃を使うとしたら、しゃがみ中®を使っていくのが無難だ。なお、しゃがみ強®はどの方向に入力するかで、攻撃時に移動する距離を変えることができる。★十強®はその場で、▼十強®で少し前に、★十強®で▼十強®より前に移動しながら攻撃することができる。スキの大きさは全方向変わらない。

跳び込み攻撃に関しては、ジャンプ中®が使える。この技は跳び込み攻撃のなかで一番リーチがあるので、中間距離からジャンプして出していくといいだろう。

**◆**+中P

腕部による上方攻撃(仮)/拳を腹部あたりから突 き上げる技。対空技として使えそうだが、攻撃判 定がそれほど強くないので簡単につぶされてしま う。対空技として使うのであれば若干早めに出し て、拳の先端部分を当てるようにしよう。

腕部による上方攻撃(仮)

転倒からの頭部痛撃(仮)/Qの長い足を下から蹴 り上げる豪快な技。しかし攻撃発生も遅く、スキ も大きいのでこれといって使うところがない。ま た、いちおう必殺技キャンセル、SAキャンセル をかけることができるが、キャンセルをかけたと ころで連続ヒットする技はない。

突進頭部打撃(仮)/相手の頭部めがけて突進し、 強烈な一撃を与える必殺技。EX以外は技を出す 際にボタンを押し続けることにより、しゃがみガ ード不能の中段攻撃に派生させることができる。

ボタンで移動距離が変化し、弱中強の順に移動距 離が長くなる。もちろん、中段攻撃に派生させて も移動距離を選ぶことができる。また、中段に派 生させない場合は、SAキャンセルをかけること が可能。さらに、EX突進頭部打撃(仮)をヒット させると、相手を画面端まで吹っ飛ばしてバウン ドさせることができるぞ。

突進下肢打撃(仮)/突進頭部打撃(仮)の下段攻 撃版。モーションは突進頭部打撃(仮)と若干異な るが、技の性質は似たようなもの。下段技なので、 中段技の突進頭部打撃(仮)派生技と使い分け、 中段と下段の2択を迫っていくのが基本。

EXは2ヒット技になっており、ブロッキングが 1発目は下段のみ、2発目は上段のみ可能という、 かなり特殊な技になっている。

技のスキはノーマル、EXともに大きいので、こ の技を出すときは、バクチ的な要素も絡んでくる。 覚悟の上で出そう。

転倒からの頭部痛撃(仮)

**◆+強®** 

®押しっぱなし

高速度連続打撃(仮)/両方の拳を凄い早さで無数 に繰り出す連続攻撃。弱だと前方のやや下方向に 攻撃を出すので、地上にいる相手に攻撃すること ができる。中で出すと水平方向に技を出し、強で 出せば空中にいる相手を狙うことができる。

弱中強は3ヒット攻撃になっており、EXでこの 技を出した場合は最大ヒット数が7に増える。し かしEXは技のスキも大きくなるので、使うのであ れば連続技として使うのが無難だ。

また、相手の体力ゲージが少ないときにはケズ リ技として使うと有効。EXなら技の攻撃回数も 多いので、そのぶんケズリ能力もアップする。



**播整及び痛恨打撃(仮)** / 相手をつかんだあと引き 寄せて、腹部に強烈なボディブローを決めながら、 そのまま空中に浮かすコマンド投げ。ボタンの強 弱で相手の落とす位置を変えることができ、弱で 投げた場合だと自分の目の前に落とし、中で少し 離れたところに落とす。強で投げた場合は中より さらに遠くに落とすことができる。また、相手が 落ちてくるところに追い打ちを決めることが可能 だ。使うとしたら強で決めて、相手が落ちてくる ところに突進頭部打撃(仮)を決めよう。

**突進及び致死連続打撃(仮)**/突進頭部打撃を3発連続で繰り出し、4発目に突進下肢打撃に移行して、さらに突進頭部打撃でフィニッシュする豪快なスーパーアーツ。突進系なので、相手との距離が離れたところから狙えるという利点を持ってい

る。しかしガードされてしまうとかなりスキが大きいので気を付けよう。また、4発目がしゃがみガード不能の下段攻撃になっているのだが、すべてしゃがみガードできてしまうのであまり意味がない。連続技として使うのであれば、突進頭部打撃(仮)から、SAキャンセルして決めていこう。 腹部及び後頭部への痛打(仮)/相手の腹部に強烈な一撃を加えて、さらに後頭部を両手で殴りつける豪快なスーパーアーツ。しかも、後頭部に打撃を加えたあとに相手を浮かすことができる。

Qのスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が 早く、与えるダメージも高い上に相手を浮かす性 能まで持っているので、非常に強力といえる。浮 かせたあとは追い打ちを決めることができるが、 相手が落ちてくる距離が少し遠いので、突進頭部 打撃(仮)しか決めることができない。しかし追い打ちを含めた総ダメージ量はかなり高いので、 一気に逆転を狙える技である。

**爆発を伴う打撃や捕獲(仮)**/発動するとSAゲージがタイマーに変化し、それが切れるまでの間は 追加コマンドで専用技を出すことが可能。発動に よって他の行動が制限されるようなことはない。

専用技は打撃技(♥▲●+®)と投げ技(▼▲●+®)の2つ。どちらも決まると自ら爆発してダメージを与える。どちらかが決まった時点でタイマーはゼロになるが、失敗時のタイマー減少はない。

成功時に与えるダメージこそ大きいものの、打撃技、投げ技ともにスキが大きいので、使うのであれば確実な状況だけに絞っていきたい。ブロッキング後に決めることができれば理想的だ。



































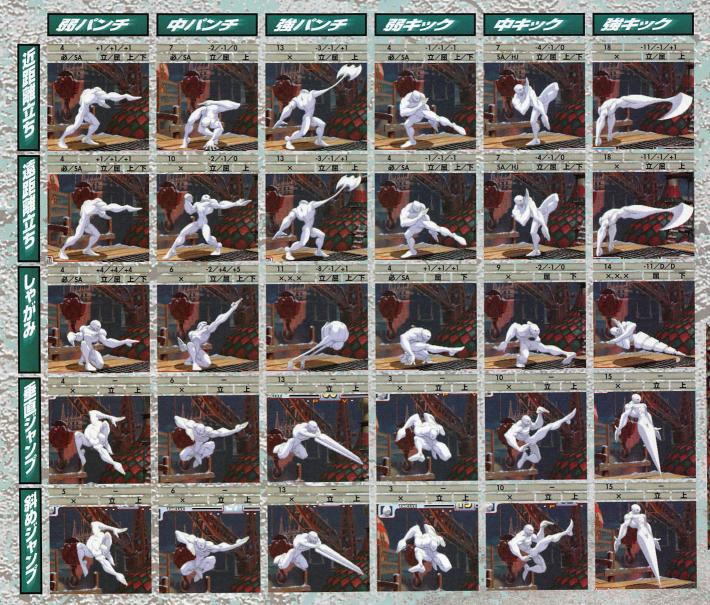














トゥエルヴの通常技はリーチは長いが連打の効く弱技がなかったり、強技にはガードされると大きなスキを作ってしまうものがあったりと、全般的に少々クセがある。

弱技4種はリーチが長く攻撃発生も早いので、敵に接近したときの牽制に向いている。中技はリーチの長い立ち中®、しゃがみ中®が使いやすい。特殊なのが立ち中®で、ハイジャンプキャンセルとSAキャンセルが可能だが、必殺技にはつなぐことができない。唯一遠近の区別がある近距離立ち中®にはキャンセルがかかる。強技は立ち、しゃがみともに強®がリーチが長く使いやすいが、モーションが大きく、特にしゃがみ強®は反撃を受けるので多用は禁物。ジャンプ技は下に強くめくりも狙えるジャンプ強®、横に長いジャンプ強®が使いやすい。攻撃発生が遅いのでジャンプ弱®、ジャンプ中®も混ぜ、滑空やハイジャンプから多彩に攻めていきたい。

投げは叩きつけ、放り投げ、締め技の3種類。リープアタックはリーチがあるので、ギリギリ先端を当てるくらいのつもりで出していこう。

壁張り付き

N.D.L.

立/屈

A.X.E.

弱16/中16/強17/EX15 弱-5/-4/-3、中-9/-8/-7、強-13/-12/-11、EX 0/D/D





必殺技



(滑空中)レバーを壁方向に入力

必殺技 D.R.A.







滑空/薄い膜状に変形させた外皮を展張し、凧の ように空中を移動する特殊動作。軌道は下に凸の 緩やかな二次曲線で、技を出すか一定時間で着地 する。滑空中は基本的にジャンプ中と同じ扱いに なっているが、EX必殺技と、スーパーアーツの X.F.L.A.T.は出すことができない。また空中ブロ ッキングも不能となっている。後方に滑空したと きは、技も後ろに出てしまう点に注意。

**壁張り付き**/滑空中に画面端に到達したときにレ バーが壁方向に入っていると壁に張り付いて反転、 もと来た方向へ再び滑空していく。レバーは入れ たままでもOK。

B.M.K./身を引きながら上空を蹴り上げる。-見対空向きだが、対空技としての性能はあまり高 くない。なお、特殊技ながらキャンセルが可能だ。 N.D.L./腕を触手状に変形させて、地面に腕を 潜らせて前方を攻撃する。弱中強の順で攻撃する ポイントが遠くなっていく。弱攻撃にキャンセル をかけて牽制に、または相手の飛び道具などを先 読みする形で出していくのが主な使い方になる。 EX必殺技は相手の位置をホーミングし、2ヒット するようになる。これが当たると相手は浮くので 追い打ちすることが可能。

A.X.E./両腕を斧状に変形させて振りまわす多 段技。弱中強の順でそれぞれ2、3、3ヒットし、 いずれかの®ボタンを連打すれば2、4、5ヒット する。ただし、この順で1発目の攻撃発生は遅く なる。なお、1発目のみSAキャンセルがかかる。 中攻撃キャンセルからは強A.X.E.以外が連続技に なるが、A.X.E.部分は1ヒットしかせず反撃され

てしまう。ただし、弱A.X.E.のみ弱攻撃からつな がり、この場合は反撃を受けない。

空中A.X.E.は空中ブロッキング、および対空 ブロッキング対策を兼ねた接近手段として役立つ。 EX必殺技は通常3ヒット、Pボタン連打で6ヒ ットする。全段当てれば相手の体力を5分の1ほ ど減らすことができる(立ち状態)。「地上で密着 した相手に」という条件がつくが、ブロッキング 後やSAゲージが少ないときの返し技など、積極 的に狙っていきたいところだ。

D.R.A./斜め下に頭突きで降下する、空中専用 の中段技。弱中強の順で角度が緩やかになる。ガ ードされると大きなスキができるので注意。

EX必殺技はモーションの速い2ヒット技になり、 同時にスキも小さくなる。



X.N.D.L./N.D.L.の強化版ともいえるスーパーアーツで、手元から前方に触手を縦走させる。密着状態ならば8ヒットし(小さいキャラには7ヒット)、間合いが離れるに従い減少していき、画面端同士で4ヒットになる。

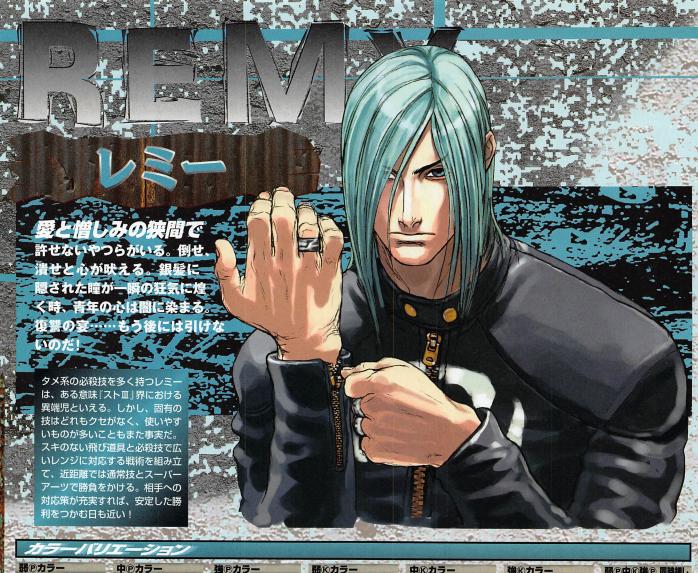
無敵時間はないためリバーサルで出すのは不向き。ガードされるとしゃがみ状態で長い時間硬直してしまうため、反撃も痛い。そのためバクチで出すのは大きなリスクが伴う。よって、この技はなるべく確定状況で決めるようにしたい。つまり、連続技用だ。間合いによらず中攻撃とA.X.E.から、近ければ弱攻撃からつながるので、相手の小さなスキを見逃さずに決めていきたい。

このX.N.D.L.のみSAゲージが2本までストックできる点では安心感がある。

X.F.L.A.T./こちらはD.R.A.の強化版ともいうべき空中専用のスーパーアーツ。強D.R.A.に近い緩やかな角度で突進し、ヒットするとトゥエルヴが画面中を飛び回り、他方向から相手を貫いて、最後に下から突き上げてフィニッシュする。

相手が地上にいれば18ヒット、空中ならば10ヒットし、地上ヒットのほうがダメージが断然高い。この違いはやはり当たりやすさに起因しているのだろう。スーパーアーツだけあって空対空には滅法強く、こちらがジャンプしてみて相手も跳んでいたら出す、という方法で高確率でヒットする。なおこの技はD.R.A.と違い、しゃがみガード可能になっている。ハイジャンプキャンセルを利用すれば、立ち中®から超低空のX.F.L.A.T.をつなげることができる。

X.C.O.P.Y./一定時間相手キャラに変身し、その能力をコピーしてしまう。変身している時間はタイムカウントで約25秒ほど。コマンドが完成すると変身モーションがあり、この間は無防備(空中判定)。だが、さいわい変身中に攻撃を受けても確実に発動するため、不発に終わることはない。なお、変身が解けるときにも同じスキがある。変身後は通常技、必殺技、パーソナルアクションに至るまで、完全に相手キャラクターになって闘うことになるが、SAゲージを使った攻撃は出すことができない。変身中は相手キャラの1.25倍の攻撃力になるが、最低限、相手キャラの動かし方くらいは知っておく必要があるだろう。余談だが、同キャラ戦でこれを使い、トゥエルヴに変身すると、パーソナルアクションが無効になる。





横吹き飛び

きりもみ





まず注目したいのが、近距離技の性能の高さだ。攻撃発生が早いことはもちろん、ガード後、ヒット後の状況も良く、ノーキャンセルで連続技が狙えるケースもある。そのほか、キャンセル可能で連続技に組み込みやすいしゃがみ中®としゃがみ弱®、少し離れた距離で活躍する遠距離立ち中®としゃがみ中®、対空性能が高く、ヒット後に空中追い打ちが狙えるしゃがみ強®など、万能とまではいかないが、駒は十分にそろっている。

ジャンプ攻撃では、斜め下方向に強い判定を持つジャンプ強®を中心にし、空対空には横方向にリーチがあるジャンプ中®を使う。使いやすさという点ではやや落ちるが、ジャンプ強®を空中の相手にヒットさせれば、さらに追い打ちが狙えることも覚えておくといい。

投げ技に関しては、ステージ端で一部のキャラに追い 打ちが狙え、かつ起き攻めもしやすい投げ①、安定した ダメージが稼げる投げ②のどちらも使うチャンスがある。 また、リーチは短いが、リープアタックも性能は決して 悪くない。レミー唯一のTCはおまけ程度に考えておこう。 **→**+中化

あまりに無垢なエギーユ

ヴェルテュの残光・オット

弱10/中11

あまりに無垢なエギーユ/中段攻撃だが、発生が 遅め、ガードまたはヒット後の状況も悪いとなれば、使いどころは限定されてくる。モーションの 都合上、見切られにくいのは長所だが……。

ヴェルテュの残光・オット(以下オット)/リング状の飛び道具を放つ必殺技。ほかのキャラクターが持つ飛び道具系必殺技と比べて圧倒的にスキが小さく、気軽に使っていけるのが強みだ。上段となるオットのほうは、ほとんどのキャラクターにしゃがんでかわされるものの、ガード、ヒット後はレミー側が有利。画面端なら、ノーキャンセルでスーパーアーツにつなぐこともできる。

ヴェルテュの残光・バス(以下バス)/上段判定のオットに対し、バスは下段の飛び道具。オットより少しスキが大きいものの、目立つほどではない。

しゃがみ状態の相手にも当然ヒットするので、連続技や連係にも活躍する。また、EXヴェルテュの残光は、途中から上下に分裂するのが特徴。EXオットは上から下が分裂し、EXバスは下から上。その真価は、到達時間に差が出る遠距離時に発揮される。ただ、ガード属性は下段を含むが、上段ブロッキングですべて取られてしまうことに注意しておきたい。ちなみに、オット、バスの2つの飛び道具は、上、下または下、上の組み合わせなら、画面上に2発飛ばすことも可能だ。これを覚えておくと、遠距離での牽制に役立つ。

マ・シェリの悲哀(以下マ・シェリ)/円状の広い攻撃判定を持つ対空技。攻撃発生の早い弱は地上戦に、順に攻撃範囲が広くなる中、強は対空に適している。対空性能自体は高いが、空中ブロッキン

\*終わり際の映画時間差は、弱・中・+5/+5/+5(端・EX-+5/D/D グされた場合の危険度はいうまでもなく高い。

EXマ・シェリは2段技になり、無敵時間も付く 対空のほか、割り込みや起き上がり時の選択肢と しても活用していきたい。

常たく置いルグレ(以下ルグレ)/唯一のコマンド系必殺技。ガードされても反撃を受けにくく、地上戦を構成する上で欠かせない技の一つとなる。移動距離に差のある弱中強をうまく使い分ければ、あらゆるレンジで活躍する強力な武器になるはずだ。空中コンボに使った場合、相手が浮き直すのも特徴で、その後さらに追い打ちが狙えることも多い。また、EXルグレは性能および移動距離が中ルグレとほぼ同じ。強ルグレと同じく地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えるほか、ダメージも高めに設定されている。







情器のシュペルノーヴァ/無数の飛び道具を放つ スーパーアーツ。ヴェルテュの残光同様スキがなく、ガードされてもOKなのが大きな長所だ。ダメ ージこそやや低めだが、SAゲージは短め、かつ ストック数も2なので、気軽に使っていける。

傷心のノクテュルヌ

SAI

ヒットしてもダウンを奪うことはできないが、 その後はレミー側が有利。画面端なら、憤怒のシュペルノーヴァ→憤怒のシュペルノーヴァや、憤怒のシュペルノーヴァ(しゃがみヒット)→マ・シェリの悲哀などのコンボを決めることも可能だ。

欠点は、相手キャラクターや距離の関係で、しゃがみ状態の相手に初段がスカる場面が多いこと。 このため、連続技としての安定性にやや難がある。 エレナや春麗、ユン、ヤン、いぶきといった背の 低いキャラクターが相手のときは特に注意したい。 ヴィエルジュに安息を/マ・シェリの悲哀強化版。 発生が早いことはもちろん、初段の攻撃発生まで 無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに使 えるほか、信頼度の高い対空技としても活用でき る。連続技としての役割も大きく、キャンセルや SAキャンセルを絡めたコンボはもちろん、一部 の技ヒット後にキャンセルなしでつなぐ、いわゆ るノーキャンセルコンボに組み込めるケースも 多々ある。前述の「憤怒〜」よりも、あらゆる意味 で安定性に優れたスーパーアーツといえよう。

ただ、ガードされたときのスキが大きく、SA ゲージも長めに設定されていることから、気軽には使えないことも確か。使用する場面をある程度限定しておく必要がある。先端部分がヒットしたときには、途中からガードされる危険性も……。

**傷心のノクテュルヌ**/相手の打撃技を跳ね返してダメージを与える、いわゆる「当て身技」。ブロッキング可能な技で、飛び道具以外の技すべてを取ることができる。発生も1フレームで、起き上がりに相手の打撃が完全に重なっていても、リバーサルでこれを出せば返すことが可能だ。ただ、相手が空中にいた場合(ジャンプ攻撃やリープアタックを取ったときなど)には一部しかヒットせず、場合によっては反撃をくらうこともある。

**₹4>₹4>+**®

単体のダメージは3つのスーパーアーツ中最も高いが、ストック数が1でEX技が使いにくいこと、はずしたときのスキが大きいことなどから、使い勝手はイマイチ。これを選択した時点でブロッキング成功後に大ダメージが狙えなくなってしまうことも、大きなマイナス点の一つだ。



#### カラーバリエーション



中®カラー











四月三十二十八







上股





## エフェクトグラフィック























アレックスの通常技のうち、連続技を組み立てる上で重要なのが近距離立ち中®と立ち中®。近距離立ち中®はしゃがんでいる相手にも安定して当たり、キャンセルで弱やEXのフラッシュチョップ、EXエアニースマッシュなどにつなぐことができる重要な技だ。立ち中®はそこそこの対空性能があるので、キャンセルしてEXエアニースマッシュを出せば、ブロッキング対策も兼ねた対空コンボとして使える。

遠距離立ち中®は、中間距離での牽制、連係のシメ技として重要。立ち強®はしゃがみガード不能技で、ダメージ、スタン値ともに大きいので、連係や起き攻めで上手く使っていきたい。

ジャンプ攻撃で主に使うのは、ジャンプ強®、ジャンプ強®、ジャンプ中®。ジャンプ中®は、相手が自分より高い位置にいる場合の空対空技として使おう。

通常投げはボディースラムのみとなっているが、レバー入力によって前後に投げ分けることが可能。余裕があるときは、画面端に向かって投げるようにしたい。



チョップ/頭上から足元まで手刀を振り下ろす技。 遠距離立ち中®を出すにはやや近い、という間合 いで使っていこう。対空、対地上の牽制効果を兼 ね備えた汎用性の高い技だ。

ヘッドバット/相手の頭部をつかんで引き寄せ、強烈な頭突きを繰り出す。ブロッキング不能技でダメージ、スタン値ともに高いので、ブロッキング後の反撃などにうまく使っていきたい。

中の強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めた場合はスリーバーホールドに変化する。この場合、相手はレバー入力+ボタン連打でダメージ軽減できるが、こちらも同様の入力をすることによって対抗することができる。

**ラリアット**/『3rd』で追加された新技。一歩前進 しながら、ラリアットを繰り出す。非常にスキが 小さく、技が空振りしたりガードされたとしても リスクは小さい。ダメージは大きいので、ジャン ブ防止、先読みの対空として使っていこう。

フライングクロスチョップ/手刀を十字に組んだ状態で空中から突っ込んでいく技。着地後のスキが大きいため、ガードされたり空振りしてしまうと非常に危険。適当に出すのはやめよう。画面端で空中の相手に当てると追い打ちが狙えるので、空対空ブロッキング後の反撃として狙っていきたい。フラッシュチョップ/ 閃光を伴う逆水平チョップを繰り出す。弱、EXフラッシュチョップは攻撃発生が早く、中攻撃キャンセルからつながるため、連続技用として重要。中、強は発生が遅いが、ヒット後に相手がのけぞっているところへ追い打ちが可能となる。弱のみSAキャンセルできない。

パワーボム/つかんだ相手と共にジャンプし、地面に叩きつけるコマンド投げ。弱は発生が早く間合いが広い。強は威力が大きい。中の強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めるとバックドロップに変化し、ダメージも上がる。

エアニースマッシュ/空中の相手にジャンプヒザ 蹴りを入れ、そのまま地面に叩きつける対空技。 弱中強の順に攻撃発生が遅くなり、高い位置まで 上昇するようになる。EXは攻撃発生が早く無敵 時間があり、さらに地上の相手にもヒットする。 エアスタンビート/ジャンプして空中から両足で 踏みつける。弱中強の順にジャンプ距離が長くな り、EXは相手の位置をホーミングするようになる。 ガードされてもスキは小さい。間合いに応じて弱

~強を使い分け、めくりを狙うのが有効。











スラッシュエルボー/低い姿勢のダッシュから、フラッシュチョップのような閃光を伴うヒジ打ちを繰り出す突進技。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。EXは2段技になり、初段の攻撃発生が弱よりも早く、中攻撃キャンセルから連続ヒットになる。中、強、EXはスキが大きいため、ガードされると反撃を受けやすい。

いずれもSAキャンセル可能でブーメランレイドにつなげることができるが、『3rd』ではEXの2段目キャンセルの場合は相手が浮くため、ブーメランレイドがカス当たりになってしまう。

スパイラルロ.D.T./[3rd]からの新技で、リーブアタック並に低い軌道のジャンプで跳びかかって相手に組みつき、首を極めて地面に引き倒す技。投げ技だが、しゃがんでいる相手はつかめない。

弱中強の順でジャンブ距離が伸びていくが、間合いによってきちんと使い分けないと空振りしてしまうので注意しよう。ただし、空振り時の着地のスキは小さい。

ハイパーボム/投げ技系のスーパーアーツで、一撃で約50%の体力を奪い取る。通常はバックドロップ×2→パワーボムという流れだが、背後からつかむとバックドロップ×5に変化し、ダメージも上がる。中の強フラッシュチョップから連続技にすることが可能。画面が光ったのを見てからでも、相手はジャンプで容易に逃げることができるので、ガードを崩す手段としての「投げ技」としては性能が低い。投げ判定が出るまで無敵であることを生かして、相手の投げや打撃に合わせたり、ブロッキング後の反撃に使うのが理想的。

ブーメランレイド/打撃×4からバックドロップへつなげるスーパーアーツ。打撃部分がヒットしていなくても最後の投げ部分だけが決まることもあり、この場合はパワーボムになる。

打撃技系のスーパーアーツなので連続技に組み 込みやすいが、ガードされると最後の投げのスカ りボーズのスキに反撃を受けやすいので注意。 リ ープアタックから連続技にすることも可能だ。

スタンガンヘッドバット/ジャンプで相手に跳びかかり、ヘッドバット4連発で必ずスタン状態にする。 投げ判定だが、ジャンプモーション中や低空の相 手までもつかめるのが大きな特徴で、ジャンプで は逃げられない回避困難な連係を作ることができ る。中の大フラッシュチョップからSAキャンセル して出せば、連続技にすることも可能。







地上技で注目したいのが、しゃがみ中®としゃがみ弱 ®の2つ。前者はスキが小さく、攻撃発生も早いので、 接近戦で重宝する。後者は密着時に目押し(厳密には連 打キャンセル)で2発当てたあと、ここから必殺技キャ ンセルで連続技を狙えるので、ヒット確認連続技として うまく使っていこう。密着時より若干離れた間合いでは、 しゃがみ中®と遠距離立ち中®を使って牽制していく。 後者は新たに追加された技なのだが、斜め上へと蹴りを 出すので、跳び込み防止技として役立ってくれるぞ。

跳び込みは下方向に判定の強いジャンプ強®を使っていくといい。空対空には判定面から見てジャンプ強®、攻撃発生の点ではTC①がオススメだ。この2つの技はなにかとお世話になる技なので、存在を覚えておこう。

最後にターゲットコンボだが、基本的にはTC④とTC ⑤の2つがあればいい。どちらも2発止めのスキが小さいため、こちら側の攻勢を維持でき、また、TC⑤に関しては3発目キャンセル弱鉄山靠につなぐことで、連続技兼有効な連係として機能してくれる。



rc4 近(	近(遠)距離立ち中ℙ→立ち強ℙ→◆+強ℙ			
5 (6)	+2/+4/+6(立ち強®) → -4/D/D(◆+強®)			
(近)必/SA(遠)×→×→SA	立/屈			
立ち中の	立ち強の	<b>◆+強</b> ®		

TC® 近距	近距離立ち弱®→立ち弱®→立ち中®				
A	4 +3/+3/+3(立ち弱®) → -5/-3/-1(立ち中®)				
連/必/SA→必/SA→必/SA	立/屈	上/下→上/下→上			
近距離立ち弱®	立ち弱化	立ち中®			
T T					







(垂直or前方ジャンブ中)★十個













旋風脚/しゃがみガード不能の中段攻撃。ガードされてもまったくスキがないのが強みだ。下段から連係でつなぐもよし、リーチを生かして中間距離から不意に出すもよし。リーブアタックと併用し、相手のガードを崩すのに使っていこう。

打開/大きく踏み込み、震脚とともに両手を広げて攻撃する。リーチはあるが、いかんせん攻撃発生が遅く、中間距離で使いにくいのが難点。この技は広げた手の両方に攻撃判定があるので、これを利用して相手の跳び込みに対して出すといいだろう。うまく相手の下に潜り込めれば、後ろに伸ばした手が当たるため、対空技として機能するぞ。雷撃職/ジャンプの高さが一定以上に達すると出すことができる、素早く鋭いジャンプ攻撃。弱中強では滑空する角度が異なり、これを使い分ける

**絶招歩法**/拳を前に突き出し、突進する必殺技。 弱中強では攻撃発生と移動距離が大きく変化する。 基本的には攻撃発生の早い弱を使い、連続技や中 間距離での奇襲技に用いる。ただし、ガードされ たときのスキは大きく、反撃を確実に受けてしま うので多用は控えよう。EX絶招歩法は2ヒット技 に変化し、ガードされたときのスキが小さくなるが、これといった使い道はない。

鉄山業/弱中強の違いは攻撃発生と突進距離だけでなく、ヒット効果にも見られる。弱は攻撃発生が早くスキが小さいため、連続技や連係に織り交ぜて使うといい。中、強は連続技には組み込めないが、ヒット後に相手を浮かす効果があり、そこへ追い打ちが可能なため、大ダメージを見込める。EX鉄山靠は弱よりも攻撃発生が早くなり、2ヒット技に変化、さらにダウン効果も付く。

■網脚/前作の穿弓腿に比べ地上での攻撃判定は 小さいが、上方向への攻撃判定が大きいので、対 空技としては高性能。EXの場合は無敵時間があ るので、その信頼性も高い。さらに、浮いた相手 に追い打ちが可能なので、ダメージも期待できる。









前方転身/相手の背後をとるコマンド投げで、ボタンによる違いはない。投げ技自体に攻撃力はないが、相手は一瞬行動不能になり、そこへこちらの攻撃を加えることができる。最も安定し、かつ全キャラクターに決まるものは、しゃがみ中®キャンセル中絶招歩法。また、EX技を使うのならEX鉄山靠がオススメだ。投げ間合いは通常投げよりも広いので、うまく活用していこう。

場地 挑領→鉄山靠→揚炮と重い技を3発連続で叩き込むスーパーアーツ。SAゲージが長く、ストック数は1しかないが、破壊力は抜群。弱点といえば、EX技にゲージをあまり使えないことと、リーチの短さくらいなもの。攻撃発生が早い上に無敵時間もあるので、対空や連続技など、あらゆる局面で使っていけるぞ。さらにヒット後は相手

を浮かすことができ、中鉄山靠→強絶招歩法をは じめ、いろいろな技で追い打ちが可能だ。

**槍雷連撃**/大きく踏み込みつつヒジ打ちを繰り出し、連続して打撃を加えるスーパーアーツ。SAゲージが短くストック数が多い代わりに、技自体の攻撃力が低いのが特徴。揚炮と違い、EX技にゲージを多くまわすことができるのが魅力的だ。

前作からの大きな変更点として、TC④をSAキャンセルしても連続ヒットしなくなったことが挙げられる。これは初段の攻撃発生が遅くなったためで、それに伴いノーキャンセル連続技もほとんど狙えなくなってしまった。しかし攻撃発生までの全身無敵は相変わらずで、突進力があるため、間合いが離れる技への反撃技としても最適だ。総合的に見れば、決して性能の悪い技ではないぞ。

幻影陣/発動後、自分の分身を作り出し、一定時間技の性能を変化させる特殊スーパーアーツ。幻影陣中の主な変化には以下の5つが挙げられる。

## ①攻撃動作が高速化

- ②すべての技に空中コンボ判定がつく
- ③鉄山靠が2ヒット、絶招歩法が3ヒット技に変化 ④攻撃力が低下
- ⑤地上ターゲットコンボ(TC③、TC④)が使用不能 発動後はSAゲージがタイマーに変化し、それ

発動後はSAゲージがタイマーに変化し、それがOになるまでこの状態を保つ。なお、この技は①と②の変化を利用して、連続技に用いるのが基本。また、①の変化からほとんどの通常技のスキがなくなるため、強力な連係が組み立てることが可能だ。これを利用し、相手のガードを崩す手段として用いるのも有効な使い方といえる。











ヤンの通常技は全体的にリーチが短く、攻撃判定に優れているわけでもない。通 常技単体に頼らず、連係として生かすことが大切だ。

立ち技では、連続技狙いの近距離立ち中®、ジャンプ防止&カウンター目的の遠 距離立ち中®や遠距離立ち中®を多用していく。使用頻度は落ちるが、攻撃力とス タン値の高い遠距離立ち強®も狙う価値は充分にある。近距離での対空技になる近 距離立ち中®は、ヒット後に穿弓腿などで空中追い打ちが狙えるだけでなく、ハイ ジャンプキャンセルを使った連係としても有効だ。なお、遠距離立ち強®は⇒+強 ®と入力することで、近距離でも出すことができる。

しゃがみ技は、攻撃発生が早くスキのないしゃがみ弱®やしゃがみ弱®、しゃがみ中®を固めに使い、下段からの連続技狙いには主にしゃがみ中®を使っていく。

ジャンプ攻撃で多用するのは雷撃蹴(次ページ参照)だが、それ以外では斜め上 に判定の強いジャンプ強®やターゲットコンボになるジャンプ中®を使っていく。

授げは連打でヒット数が増え、スタン値も高い膝蹴りがオススメ。リープアタックは、終わり際を当てれば雷震魔破拳や転身穿弓腿が連続技になる点に注目。

TC②の最後(虎撲子)は、ヒット時に相手を吹き飛ばす。SAキャンセルがかかるので、転身穿弓腿や雷震魔破拳につなくことができる。前作と違って割り込みプロッキングされる恐れがあるので、ガードされていたら出し切らずに止めること。TC③の2発目(近距離立ち中®)にはハイジャンプキャンセルがかからず、3発目がヒットしても相手はダウンしない。

TC2	近(遠)距離立ち中®→立ち強®→◆+強®				
5(6)		-5/-3/-1 (立ち強®) → -2/D/D (◆+強®)			
(近)必/SA(達	$() \times \to \times \to SA$	立/屈	and the same of th		
立ち	‡®	立ち強P	◆+強®		
		- 25			

TC(3)	立ち弱⑥→立ち中⑥→立ち強⑥				
	4	-4/-3/-2(立ち中®) → 0/+1/+2(立ち強®)			
į,	Ø/SA → × → ×	立/屈	上∕下→上→上		
	立ち弱化	立ち中心	立ち強化		
世界		进入	製料		

**→**+中®



旋風脚/中段攻撃。リープアタックに比べ攻撃発 生は遅いが、ガードされても反撃を受けることが ないのが利点。終わり際がヒットした場合は転身 穿弓腿につなげることも可能。

thをうまなく 旋風脚

雷撃職/ハイジャンプを含めた垂直か前方ジャン プ時に、ある程度の高度以上から繰り出せる技。 見た目通りの中段攻撃。弱中強で角度が変化し、 弱だと垂直に近いくらいの急角度で降下速度は遅 め。強だと角度が浅く、速度が速い。中はその中 間あたりの性質となっている。相手を跳び越した あとは、コマンドが逆方向になる点に注意。

穿弓腿/2ヒット技で、弱中強によって移動距離 が変化する。弱はほどんとその場から上昇するが 強はかなりの距離を前転してから上昇を始める。 中穿弓腿は近距離立ち中心で浮かせたあとの追い 打ちに使える。EX穿弓腿は3ヒット技になり、相 手をサーチして自動的に上昇するようになる。さ らに前方転身から連続技になり、ヒット後は画面 端以外でも追い打ちが可能となる。スーパーアー ツの転身穿弓腿などで追い打ちしよう。

蟷螂斬/追加入力によって最大3ヒットし、3発 目がヒットすると相手は吹っ飛ぶ。1発目を比較 した場合、弱中強の攻撃発生に差はないが、ダメ ージと硬直時間が違う。弱だと攻撃力は低いがス キが小さく、強だと攻撃力が高い代わりにスキも 大きい。2発目以降だと弱でもかなり反撃を受け やすくなってしまうので、1発目を弱蟷螂斬にし て、ガード時は1発止めにし、ヒット時は2発目以 降をダメージの高い強にするといい。EXは追加 入力によって最大5ヒットする。EXだと1発止め

でもスキは大きいが、実際は技のモーションが早 いため、反撃は受けにくい。フルヒット時のダメ ージは強蟷螂斬をわずかに上回る。

(垂直or前方ジャンプ中)★十個

D/D、中-19/D/D、強-16/D/D、EX-16/D/D

↑
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □

立/屈

白虎双掌打/攻撃発生は遅いが、攻撃力とスタン 値が高い。画面端でヒットした場合は立ち強®な どで追い打ちが可能。なお、EXのコマンド入力 方法で、ユンの虎撲子と同じく攻撃力のないフェ イント技に変化する。

前方転身/相手をつかんで頭上から背後に回り込 む投げ技。相手の背後に回ったあとはこちらのほ うが先に動けるので、そのスキに連続技を叩き込 むことができる。主にしゃがみ中®からの連続技 を狙っていく。通常投げに比べて投げ判定発生は 遅いが、投げ間合いがわずかに広く、追い打ちを 含めたダメージの高さが魅力。



(快節/「3rd」で新たに追加された高速移動技。 弱中強で移動距離が違い、弱は近く、強は遠くに 出現する。相手をすり抜けることもできるため、 意表をついて相手の背後に回り込み、翻弄してい きたい。移動中は無敵に見えるが、無敵時間はほ んの一瞬、姿が消えきった瞬間だけなので注意。 電震魔破拳/一定距離突進し、ヒットするとすれ 違いざまに目にも留まらぬ連撃を叩き込む。最大 ストック数は1と少ないが、ヤンのスーパーアー ツのなかでは最も攻撃力が高い。ガードされても まったくスキがない(というより、むしろこちら のほうが早く動ける)のだが、攻撃発生が遅く、 発動時の暗転画面を見てからブロッキングされて しまう危険もあるので、カウンター狙いとしては オススメできない。前方転身後の連続技やブロッ

キング後の返し技などに使っていこう。ちなみに、 ヒット数はフで、ガードされると突進時の一撃で 技が終わってしまう。

転身穿弓腿/前転で高速突進し、相手をサーチして上昇する。攻撃発生が早く、空中の相手も拾うことができるので、連続技や返し技として重宝する。うかつに飛び道具を撃つ相手には、突進時の低姿勢を生かしたカウンター技としても使える。

SAゲージは長めで、なおかつ最大ストック数が2なので、EX技も使っていける点が魅力。リーブアタックから連続技にすることも可能で、連続技や返し技、飛び道具へのカウンターなどに使えるためヒットチャンスが多く、最も使いやすいスーパーアーツと言える。。なお、ヒット時、ガード時に関わらず、ヒット数は7となっている。

星影円舞/本体の動きをトレースする分身が2体付く。分身はブロッキングされても(飛び道具のように)ヒットストップがかからないため、ブロッキングにも比較的強い。星影円舞中はコンボ補正がきつく、攻撃力が激減してしまうが、SAゲージが極端に短いので数多く使っていくことが大切。「積極的に攻めてSAゲージをタメ、ダウンさせたらすぐに使う」を繰り返そう。通常投げの膝蹴り後や「立ち中®→立ち強®→←+強®」の◆+強®部分にキャンセルをかけるなど、ダウンさせたら惜しまずに使っていこう。一見ガードさせてもガリガリ体力をケズっているように見えるが、ケズれるのは本体攻撃のみで、分身攻撃で体力をケズれるわけではない点に注意。めくり雷撃蹴や中段攻撃などで相手のガードを崩すことが大切だ。







































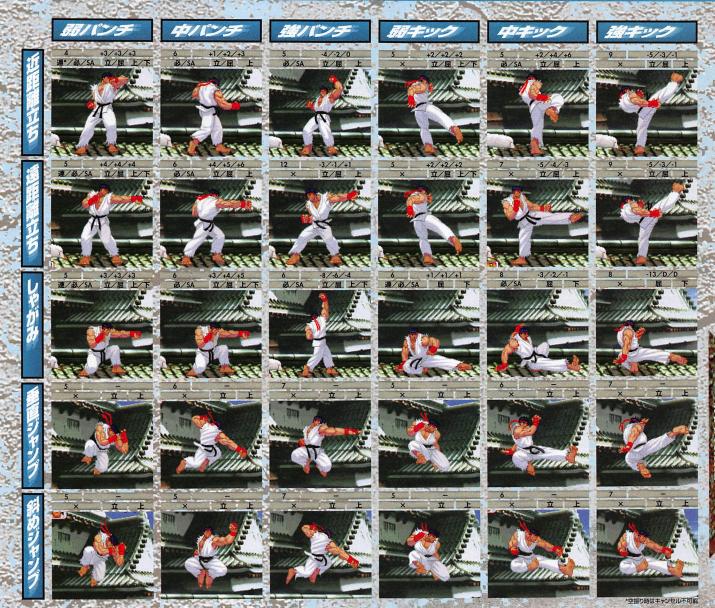














背負い投げ レバー中立or⇒+弱®弱®同時押し

投げ②

巴投げ



◆+弱®弱®同時押し

リュウの通常技は、さまざまな場面で活躍できる技が多い。立ち弱®や遠距離立ち中®は突進系の技を止めることができ、遠距離立ち中®は相手側の出した牽制技をつぶす働きがある。立ち強®は前作に比べて攻撃発生が遅くなったが、今回もジャンプ防止として使っていける。ただし、空振りで出し続けるのは控えよう。

しゃがみ技では、しゃがみ弱®としゃがみ中®以外はすべて使える。しゃがみ強®は対空技になり、しゃがみ弱®としゃがみ中®は連続技への連係として、しゃがみ強®はヒットすれば相手を転ばせることができ、その後に起き上がりを攻めにいくことができる。

ターゲットコンボは攻撃発生の遅さとリーチの短さが 手伝って、若干入りにくくなっている。投げは背負い投 げと巴投げの二つ。巴投げは相手を背後に投げるので、 画面端に追い詰められているときに使用すると、相手と の位置が逆になるで有効だ。自分が画面のどの位置にい るか、状況に応じて使い分けよう。リーブアタックは前 作と違い、攻撃判定が出るまでに若干間がついた。



⇒+強P

鳩尾砕き













**鎖骨割り**/しゃがみガード不能の2段技で、拳を ねじ込むようにして下へ振り下ろす。主に近距離 戦で下段技を混ぜて2択をかけるのに使用する。

をあることのことをあるとのできます。

**鳩尾砕き**/少し前進してから腹部を攻撃する2段 技で、ガードされてもスキがない。ただし前進し てから攻撃判定が出るので、近距離戦で使用する と投げられやすい。相手キャラとの間合いを考え て使うようにしよう。ヒットすると、ノーキャン セルで真空波動拳が連続ヒットする。

**波動拳**/練った気を放つ飛び道具で、ボタンによる違いは弾速のみ。弱で出した場合は遅く、強だと速く飛んでいく。威力と硬直時間は、どのボタンで出しても一緒だ。EX技にすると灼熱波動拳となり、炎をまとった2段技になる。至近距離でガードされても反撃されないのが特徴だ。主な使

い方としては、しゃがみ中®からの連続技はもとより、離れた間合いから牽制として出したり起き上がりに重ねて出しておくなど、その使い方は様々だ。ただし硬直時間が少し長めなので、近距離でガードされると突進系のスーパーアーツで反撃されてしまう。相手キャラのゲージがMAXになっていないか、よく見て撃つようにしよう。

昇龍拳/拳と膝を突き出しながら、上昇していく 対空技。上昇しきるまで攻撃判定は常に出ている が、上昇中に当てるよりも根元(地上)で当てた ほうが威力は高い。ボタンによる違いは威力と上 昇していく高さで、弱は威力と上昇力が低く、強 は威力、上昇力ともに高い。EX昇龍拳は2段技 になり、攻撃判定が出るまでのわずかの間だけ無 敵時間が存在する。どの部分でもヒットすれば確 実に相手キャラをダウンさせることができるが、 空振りしたり、ガード、ブロッキングをされると スキだらけになる。対空技以外にも、連続技とし ても使用する。

電管旋風脚(空中電管旋風脚)/体を竜巻のように回転させながら蹴りを相手キャラに叩き込む技で、体の小さいキャラにしゃがまれると当たらないという特徴を持つ。ボタンによる違いは移動距離、威力、そして回転数になる。弱は1回転で軌道が低く、すぐに着地する。中と強は3回転と同じ回転数ではあるが、威力は強のほうが高く移動距離も長い。ただしガード時に反撃を受けにくいのは中竜巻旋風脚。EXは真空竜巻旋風脚となり、その場で高速回転する。しやがんでいる相手にも当てることができ、硬直時間も竜巻旋風脚より短い。



また、この必殺技はジャンプの上昇中、下降中 のどちらでも出すことができ、空中竜巻旋風脚に することが可能だ(EX技も可能)。前方ジャンプ の上昇中に出した場合は飛距離が長くなり、下降 中はわずかだが飛距離が伸びる。しかし、後方ジ ャンプの上昇中は飛距離が短く、安易に間合いを 離すことはできなくなっている。

上段足刀蹴り/真横より少し上方を攻撃する蹴り 技で、ボタンによる違いは威力と移動距離、それ と攻撃発生にある。弱はその場で蹴りを出し、攻 撃発生が早いぶんダメージが低く、硬直時間が長 い。強は攻撃発生が遅い代わりにダメージが高く、 ガードされたときの硬直時間は弱よりは短い。EX は中で出したものと同じモーションになり、ヒッ トさせると相手を画面端まで吹っ飛ばし、叩きつ

けたあと画面中央まで跳ね返らせる効果がある。 この跳ね返ってきた相手キャラに、追い打ちを加 えることが可能だ。

真空波動拳/波動拳が5つ重なっている飛び道具 で、連続技としての使用率が高い。このスーパー アーツはSAゲージが長く、2つまでストックで きるので、真空波動拳だけでなくEX技を多く使 うこともできる。しかし時間停止から波動拳を撃 つまでの間に少し間があるので、相手キャラの攻 撃が重なっていると、真空波動拳が射出されずに 止められてしまうことがある。

真・昇龍拳/昇龍拳を超強力にした技。1発目の 根元がヒットすると2発目のアッパーで相手キャラ を突き上げ、そのあと上昇する力を利用して拳と ヒザを叩き込む。3つのスーパーアーツの中一番

威力がある。ガードされたり、1発目で相手キャ ラを捕らえられないと多段ヒットの昇龍拳となり、 ダメージも低くなってしまう。

1発目で捕らえた場合は相手キャラを上方に吹 っ飛ばすので、落下中に強上段足刀蹴りや波動拳 で追い打ちを加えることができる。

電刃波動拳/電気をまとったガード不能(ブロッ キングは可能)の波動拳で、ボタンを押しっぱな しにしておくと電気を充電することができ、攻撃 力とスタンゲージ増加量が高くなる。この充電し ている時間が長いほど波動拳の段数が増えていき、 最大5発まで充電できる。また、レバーをぐるぐ る回したり他のボタンを連打することで、より早 い充電が可能だ。全段ヒットすると、相手を確実 にスタンさせることができる。



## エフエクトクラフィック





























ケンの通常技は全体的にクセが少ないものが多いが、 やや遠距離で相手を牽制できる技と、接近戦で小回りの 利く技をうまく使いこなしていく必要がある。

遠距離戦の牽制で多用するのが、リーチの長い立ち中 ®としゃがみ中®。前者は先端をかすめるように散らして相手の跳び込み封じに、後者は立ち中®の間合いより もやや近い距離の相手と差し合う際に使える技だ。

近距離戦では、なんといってもしゃがみ弱®の連打が使える。この技は非常に発生の早い下段なので、密着状態から2発ほど出しておき、ヒットしていたら後述のスーパーアーツにつなげる連続技を練習してみよう。また、しゃがみ弱®を当てやすくするため、中段攻撃のリーブアタックも合わせて使っていくといい。

唯一のターゲットコンボについては、始動技が近距離立ち中®なのでやや使いにくい印象を受けるが、2段目をキャンセルして弱の昇龍拳につなげばダメージは大きい。ジャンプ中®で相手をめくったあとや、近距離でブロッキングを成功したあとなどは積極的に狙っていこう。



**踏み込み前職り**✓前進しつつ前蹴りを繰り出す技。 めり込ませるようにガードさせるとスーパーアー ツ等で反撃を受ける可能性はあるものの、相手も 正確に反撃するのは難しい。むしろガードさせて ブロッキングを狙うくらいの気持ちで使おう。

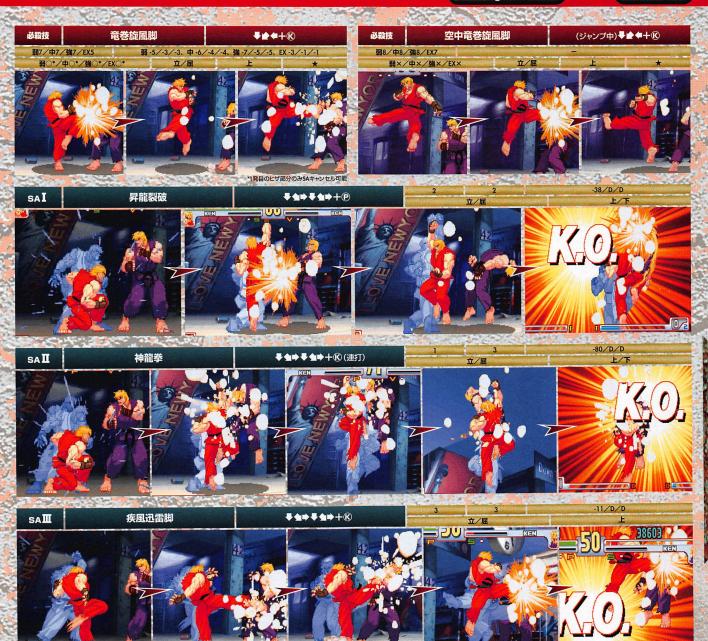
**稲妻かかと割り**/しゃがみガード不能のカカト落とし。このタイプの「ジャンプしない」中段攻撃に対しては相手もガードが甘くなる傾向にあるため、使用頻度をわきまえて使えばヒット率は高いだろう。また、この技は立ち中®後に中®ボタンを押しっぱなしにすることでも出すことができる。性能は◆+中®と変わらないが、こちらは派生技という点を生かし「立ち中®をガードして思わず動いてしまった」相手に当てるのが主な使い方になる。とはいうものの、立ち中®をガードしたあとで冷

静に技<mark>を出されると、あっさりつぶされて痛い目</mark>にあうので、使いすぎないように注意しよう。

**業電かがと落とし**/前進しつつ◆+中®とは違ったカカト落としを繰り出す。発生は遅いがガードされてもスキはないので、起き攻めなどに使ってみよう。だが、この技の特筆すべきはボタンを押し続けたときのフェイントにある。フェイントにすると技が途中で止まるので、いきなり投げてみたり、驚いて技を出した相手を返り討ちにしたりと、工夫すれば面白い使い方が見つかるはずだ。

波動學/掌に集中させた気を放出する飛び道具。 遠距離の相手に対する攻撃手段として有効な武器 であることは間違いないが、スキが大きいので扱いが難しい。最も効果的な使い方は、しゃがみ中 ®をキャンセルして撃つ「足払い波動拳」だろう。 この連係は牽制効果が高く、近距離でしゃがみ中 ⑥がヒットすれば連続技になるので、ここまでに ヒットを確認してSAキャンセル疾風迅雷脚などに つなぐ連続技も狙ってみるといい。また、波動拳 をEXで使った場合、2ヒットして相手がダウンす るようになり、相対的にスキも小さくなる。

昇龍拳/攻撃判定の強いジャンピングアッパーカットで、弱、中、強、EXの順にヒット数が上昇する。EXを除けば無敵時間こそないものの、出した瞬間から投げられ判定がなくなるため、リープ後の2択や多段の対空兵器、SAキャンセルしての連続技など、用途が多岐に渡る必殺技である。また、技の強弱で攻撃判定が大きく変わるのもポイントで、弱は足元が強く、強とEXは横方向へ広い攻撃判定を持っていることを覚えておこう。



を管旋風脚(空中電管旋風脚)/連続跳び蹴りを叩き込む必殺技。地上の竜巻旋風脚はリュウ、豪鬼のものと違い、どれで出してもしゃがんでいる相手に当たるのが特徴。主な用途はターゲットコンボやしゃがみ中心からの連続技になるが、弱の移動距離が短いことを利用して奇襲作戦に使うのも面白い。また、空中竜巻旋風脚がヒットして相手が空中にいる場合は、その後追い打ちが狙える。 昇龍裂破/ケンのトレードマークともいえるスーパーアーツで、昇龍拳を3回連続して繰り出す。ゲージの長さは最も長く、ダメージは神龍拳についで2番目。対空技として使えないこともないが、その場合は途中で相手を落としやすいので、主に地上の連続技として使っていくことになる。一見、

他のスーパーアーツよりも地味な印象を受けるが、

連続技として成立するパターンは神能拳と比べて 見劣りするものではないし、ストックが2本ある のでEX必殺技を使っても連続技の機会を逃しに くいというメリットもある。

神能学/回転を加えながら垂直方向に昇龍拳を繰り出すスーパーアーツ。ゲージの長さは昇龍裂破よりも短いが、ストックは1本のみ。ヒット時にきちんとボタンを連射しておけば、標準的なキャラの約半分の体力を奪うほどの破壊力がある。連続技としては(神龍拳に限らずケンのスーパーアーツすべてに共通していえることだが)、密着のしゃがみ弱®2回からSAキャンセルでつながるので、近距離戦では常に狙っていこう。また、神龍拳独特の使い方として、跳び込んできた相手に昇龍拳SAキャンセル神龍拳という荒技もある。

これは空中ブロッキングしづらい連係になっているので、強力な対空兵器として機能するはずだ。 疾風迅雷脚/突進しながら連続蹴りのラッシュを叩き込んだあと、竜巻旋風脚で蹴り上げるスーパーアーツ。ダメージはケンのスーパーアーツ中で最も低いが、ストックが3本でゲージが短いというメリットもある。連続技としては、しゃがみ中®キャンセル波動拳のSAキャンセルや、前述のしゃがみ弱®連打からなどからつながるため、チャンスの幅はかなり広い。また、出始めの突進速度が速いため反撃技としての性能も高く、大振りな足払い系の技などをガードしたときは画面中央でも「実戦レベルで」反撃を狙っていける。全体的に堅実なプレイを好む人向けの性能を持ったスーパーアーツといえよう。





## カラーバリエーション

り、「押し」は弱くなった。















## 学場シーン













## エンエクトクラフィック























いぶきの通常技は、特殊入力技や必殺技と同じようにクセの強いものが多い。それがこのキャラの特徴でもあるので、感覚的に使っていくのではなく、クセの強いものから順に覚えて、一つずつ丁寧に使っていきたい。

間合い別に見ていくと、近距離では立ち弱®と立ち中®、しゃがみ弱®と立ち中®の四つの技が役に立つ。立ち弱®は近距離版のほうは使わないようにし、遠距離版のほうをしゃがみ弱®などからの連係として出していく。立ち中®もほぼ同じような使い方で、多少間合いが離れてから出すのが通例。立ち弱®、立ち中®はヒット、ガードさせたときのこちらの有利時間がかなりあるので、固めや連続技を狙うときには重要だ。立ち中®のヒザ攻撃は「3rd」からどこでも出せるようになり、重要度が格段にアップした技。この立ち中®と立ち中®の二つの技は下段プロッキング不能で、立ち中®も立ち中®はどではないが、ガードされてもこちらが有利という点を覚えてほしい。しゃがみ弱®は攻撃発生が遅いのが難点だが、貴重な下段技。これもガードされてもいぶき側が有利だ。

間合いが離れると、途端に有効な通常技が少なくなる。使い勝手はあまり良くないが、しゃがみ中心と遠距離立ち大心を適度にまいていきたい。

リープアタックはこれまでのものと違って攻撃発生が遅くなり、威力もだいぶ減ったが、それでも近、中距離でガードを揺さぶるには十分な性能だ。

地上投げは間合いが狭いのが欠点。空中投げはブロッキング対策になる。



TC® 斜めジャンプ弱®→→+強®

斜めジャンプ弱化→➡+中化







遠距離立ち弱®→中®→●+弱® +6/+7/+8(立ち中®) → +2/+3/+4(◆+弱®)

近距離立ち弱P→立ち中P→しゃがみ強化→立ち強化 - 2/1/0 (立ち中戸) → -8/D/D (しゃかみ強係) → -2/-1/+1 (立ち強係) - 立/図→ 立/風、立/図→ 図→ 立/図 上/下→上、上→下→上 しゃかみ強係 立ち強係

**◆+中®→→+中®** +9/+10/+11 立ち中P(#+P入力)始動も可能。ハイジャンプキャンセルはヒット時のみ



TC9 立ち弱化→立ち中化→立ち強化 +4/+5/+6(立ち中心) → -2/0/+2(立ち強心) 必/SA→必/SA→> 上/下→上→上

ターゲットコンボ①/垂直、斜めジャンプのどち らからでも出すことができる。威力は高いがジャ

(イジャンプキャンセルはヒット時のみ。しゃがみ強の始動も可能で、その場合は「

ンプ強®自体の判定が弱く、当てるのが難しい。 ターゲットコンボ②/TC①よりも威力は落ちるが、 弱®のリーチのおかげで使い勝手はいい。

ターゲットコンボ③/さらに威力は落ちるが、ブ ロッキング後の割り込みに強い。

ターゲットコンボ(A)/最後の立ち強Pはこのター ゲットコンボ専用の特殊な技で、ヒット、ガードの どちらでもこちらが有利、おまけに必殺技キャン セルが可能。雷打や旋につなげて大ダメージを期 待できる。ただし、座高の高いキャラ以外にしゃ がまれていると最後の強®部分がヒットしないの で、相手が立ち状態でスキを見せたときだけ狙う ようにしよう。

ターゲットコンボ⑤/立ち中®が含まれているた め、意外にスタン値が高い。最後の⇒+弱化は通 常の➡+弱⊗とは性能が違い、ガードされてもこ ちらが有利だ。

ターゲットコンボ®/初段が近距離立ち弱®なの で、相手のわずかなスキに入れたり、ジャンプ中 **®などから入れることができるのが利点。ただし** しゃがまれていると初段や途中の中®が空振りす るといった欠点もある。最後の強化は遠距離立ち 強®と同じものなので、ヒット時にはハイジャン プキャンセルをかけて、吹っ飛んでいく相手を追 いかけることができる。

ターゲットコンボ⑦/◆+中®自体の性能が、攻撃 発生がすごく遅い、背の低い相手には当たらない、 とかなり悪いので、使える場面はあまりない。

ターゲットコンボ®/基本的には前述のTC⑥と同 じものだが、技の出始めが近距離立ち強Pのヒジ 落とし(2段技)になっている。近距離立ち強Pは 攻撃力発生が遅く、近距離認識範囲も狭いので、 狙えるチャンスはあまりない。

低い相手にも使える、固め用のターゲットコンボ。 主に2段目止めで使用する。初段が上段、下段の どちらのブロッキングでもとられてしまうが、2 段目の立ち中心で止めると、ガードされてもこち らが有利。この立ち中心部分は、通常の立ち中心 よりもさらに3フレーム有利となっている。また、 キャンセルをかけることもでき、ここからノーキ ャンセルで闇時雨につなぐこともできる。近距離 戦での主な選択肢の一つだ。



















きを蹴り / [2nd] 以前の遠距離立ち弱®で、ヒットさせてもこちらが不利、キャンセル不能で上、下ブロッキング可能という、利用価値のない技だ。 揚面 / 2段技で、相手が近くから跳び込んできたときの対空技として使える。ここから強®、しゃがみ強®→立ち強®の各種ターゲットコンボに派生させることも可能。

裏巻き職り/『2nd』以前の遠距離立ち中心。攻撃 発生がかなり遅い上に、真横にしか判定が出てい ないため当たりが弱く、しかも小さい相手にはし ゃがまれていると当たらない。おまけにヒットさ せてもこちらが不利で、キャンセルをかけること もできないという利用価値のない技。大きい相手 (リュウ、ケン、ショーン以上)に対してここから のターゲットコンボをたまに狙う程度だ。 **頭砕き**/ジャンブしてカカト落としをみまう派手な技。当然しゃがみガード不能だ。攻撃発生のあまりの遅さにヒットさせることが困難だが、ガードされてもこちらがかなり有利なので、うまく連係をつくって活用していきたい。ヒット時には闇時雨などさまざまな攻撃が入る。

砂斯/いわゆるスライディング。すこしでもめり 込むと反撃されてしまうので、やや離れた間合い から出し、先端を当てるよう心がけよう。

**煮締蔵り**/中~遠距離戦で空振りするくらいの感覚であらかじめ出しておき、相手の技をつぶしていくように使う、対地用の強力な技。攻撃判定の強さを信じて、少し間の空いたときに出そう。

追裏拳/スタン値が非常に高いのが特長だが、遠 距離立ち強®そのものの攻撃発生が遅く、裏拳自 体の攻撃判定もさほど大きいわけではないので、 当てることはほぼ不可能。また、「2nd」のときと 違い、キャンセルをかけることもできない。

**電駆け**/「3rd」から加わった新必殺技。一定距離を一瞬で前進する移動専用技だ。弱中強による違いは移動する距離で、弱は短く強は長い。無敵時間などはないが、通常技やターゲットコンボからキャンセルで出して急接近し、投げを狙ったりといった奇襲をかけていくのに利用できる。

繁地越え/前方へ大きく宙返りする華麗な新必殺技。ボタンによる違いは宙返りで前進する距離で、弱は短く強は長い。頂点を過ぎてからは苦無と霞朱雀を出すことができる。このときのコマンド入力は、常に相手のいるほうへ向かって行おう。なお、着地の瞬間にわずかながらスキが存在する。





苦無/空中から苦無を投げる、空中専用飛び道具 弱は急角度、強は浅い角度で遠くまで投げる。ジ ャンプ中であればどのタイミングでも、どの方向 へのジャンプからでも出すことができ、また特殊 な例として飛燕ヒット、ガード後の跳ね返り中や 築地越えの頂点通過後、EX風斬りヒット後の下 降中にも出すことが可能だ。ただ波動拳などと違 い、苦無は相手の攻撃ではじき飛ばされてしまう ため、過信はできない。威力も微々たるものなの で、あまり多用するべき技ではないだろう。ここ ぞ、というところで使用するなら、攻撃発生が早 く威力の上がっているEXにするのがいいだろう。 雷打/ブロッキング不能の打撃を出しつつ、微妙 に前進する、至近距離専用の技。攻撃発生はかな り早いが、リーチが非常に短いため、跳び込み後

やリープアタック後、相手の起き上がり時といっ た、ほぼ密着するような状況でないと狙えない。 また、ブロッキング不能という特典の代わりに、 必殺技なのに相手の体力をケズることができない という欠点もある。ガードされたときのスキもこ の手の技にしては大きめで、反撃を受ける可能性 が高くなっている。ちなみに、相手の起き上がり に重ねるときは、投げ抜けと重複してコマンド入 力できる弱を使うようにしよう。

風斬り/足を振り上げ、その風圧で斜め上方に鎌 鼬を起こす対空風の必殺技。やられ判定が大きく 無敵時間もないため、対空技として使う場合はや や先読み気味にすぐに出すようにしないとつぶさ れてしまう。どうしても落としたいときや、自分 の起き上がり時の反撃には、一瞬だけ無敵時間の

強は2発目のみSAキャンセル可能。硬直時間差のカッコ内の数値は追加攻撃時のもの。なお、下段攻撃時の硬直時間差は、弱中強・・12/D/D、EX・・16/D/Dとなっている あるEXを使おう。スキはガードされたときと空振 り時で若干異なるが、総じて弱→大きい、中→小 さい、強は着地後のスキは小さいが高く跳び上が りすぎ、EX→一番大きいと覚えておこう。なお、 EX風斬りヒット時に限り、下降中に斜めジャンプ 時の技を出すことができる。

> 首折り/低い姿勢で地面を滑っていく移動攻撃技。 弱は移動距離が短く、強→EXと移動距離が長く なる。下段判定なのだが、攻撃発生が意外にもか なり遅く、ガードされたときのスキも大きいので 近距離で使うのは危険。最もスキの小さい弱を、 先端ぎりぎりでガードさせてようやく五分なので、 中~遠距離で大振りな技を先読みしたときだけ使 うようにしよう。EX首折りは移動速度が速くな る。攻撃発生、技後のスキは中とほぼ同じだ。



施/真横(前方)へ閃光付きの高速回し蹴りを放 つ技。弱は2回、中は2回+追加入力で最高3回、 強は3回、EXは4回と蹴りの回数が決まっている。 また、レバーを下方向に入れることで、弱は2段 目、中は追加の3段目、強は3段目、EXは2段目 以降を下段回し蹴りに派生させることができる。

普段は中攻撃からつながり、ガードされても (2発目止めなら)ほとんどスキのない中旋を通常 技キャンセルで出して固めていき、ヒットしていれば追加入力をする、というように使っていこう。 釈義/相手の頭上へ向かってジャンプし、2回蹴りつける中段技。ヒット、ガードを問わず、相手キャラに触れたあとは後方へ大きく跳ね返り、この間に苦無や霞朱雀を出すことができる。移動距離は弱→短い、強→長いと大体決まっていて、そ

の範囲のなかである程度ホーミングしてくれる。 なお、EX飛燕はどこで出しても相手キャラの位置へ跳んでいく。重要なのは威力の高さとリスクの小ささだ。確実にヒットさせるのは難しいが、弱ならば→+中®より速く、EXならどんなに離れていても高速で襲撃できる点に注目してほしい。スキはEXが最も小さく、次いで弱→強→中の順で大きくなっていく。空振り時のスキはEX版が小さく、弱中強はどれも同じでわずかに長い。

**国朱雀**/空中から大量の苦無を投げる、空中専用スーパーアーツ。押すボタンで違いがあり、弱は攻撃発生が早く急角度で下へ投げ、強は攻撃発生が遅く浅い角度で遠くへ投げる。中はその中間だ。ボタン連打でヒット数が大幅に上がる。実はSAゲージのストック数が多いのが最重要な技である。

**鐘通し**/投げと打撃という2種類の性質に自動で変化する特殊なスーパーアーツ。相手キャラを投げられる状態であれば、雷打の強化版といった演出の高威力な投げ技になり、投げられる状態にない場合には、掌から大量の氣をほとばしらせる近距離用の打撃技になる。とはいえ投げ間合いは非常に狭く、打撃になったときの攻撃力発生もかなり遅いため、狙うのが難しい。さらに打撃のスキが尋常でないほど大きいので、リスクは大きい。**園時雨**/3本の苦無を地面(足元)へ向かって投げ、これがヒットすると相手を斬り刻む演出に入りダメージを与える。スタン値が高いのが魅力だが、総ダメージ量が低く、ストック数が1で、相打ちでは演出まで発動しないなど欠点も多い。攻撃発

生は早いので、連続技として狙っていくのがいい。

# 大地の戦士

日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。3 レナは新春からフランス留学することになっ

- ていた。毎日の楽しい闘いも、 しばらくはおあずけかも……
- そう考えると、いてもたってもいられな
- い。「よーし、新しい友達を見つけにいこう!」

過去に奴隷たちが手枷を付けられ た状態で闘うために編み出したカ ポエイラ。これを格闘スタイルと するエレナは、拳による攻撃はな く、すべてが足技。故にリーチが 長く、それを生かした中間距離で の牽制を得意としている。また、 前方ダッシュなどの機動力にも優 れており、いざ接近戦に持ち込ん だときでもラッシュこそ掛けられ ないが、通常技の強さが光る。





















































冒頭でも述べた通り、エレナの通常技はすべてが足技 になっている。また、近距離、遠距離の間合いによる技 の区別がないのも特徴の一つだ。まず地上戦で牽制効果 の高い技だが、しゃがみ弱®しゃがみ中®の下段をはじ め、立ち中心などのリーチの長い技が挙げられる。近距 離戦では有利な状況をつくり出せる立ち弱化を軸に連係 を組み立てていく。ただし、この技は上下両方でブロッ キングされてしまうので、前述の下段技を含め、下段ブ ロッキングされない立ち強®とリープアタックを織り交 ぜて攻め立てることが大切だ。対空には立ち中®が最適。 攻撃発生が早く、2段技のため、空中ブロッキング対策 も兼ねてくれる。また、上方向に判定の強いTC②を先 読みで出すのも意外と有効だ。跳び込みは下方向に判定 が強く、2段技であるジャンプ強®がメイン。それに加 え、TC①を使っていくといい。TC①は1段止めと出し 切りを使い分けることで、跳び込みにバリエーションを 持たせることができるぞ。さらに、ジャンプ中化は相手 をめくることが可能。ガードの揺さ振りから連続技を狙 うために活用しよう。最後に、新たに追加されたターゲ ットコンボについて。どちらも連続ヒットし、TC③は有 利な状況を維持できる。だが、1段目が一部のキャラク ターのしゃがみに対して空振りしてしまうため、使いど ころが難しい。TC④は相手を浮かせられるが、そのあ とに追い打ちは狙えない。また、ガードされたときのス キも大きいので、使う必要はないだろう。

ハンドスタンドキック、ハンドスタンドウィップ/ど ちらもしゃがみガード不能の中段技。・→+中®は →+中®に比べて攻撃発生が遅いがスキは小さく

→+中®はその逆。連係に織り交ぜてガードを崩したり、中間距離での牽制技として使おう。

ラウンドアーチ/宙に浮いて攻撃するため、足払い系の技をかわしながら攻撃可能。ガードされてもこちらが有利なので、近距離戦で威力を発揮する。また、判定が強いので、中間距離で置いておく感じで出せば、相手の牽制技をつぶせる。

スライディング/前進しながら攻撃できるので、中間距離で役立つ。ただし、深くガードされてしまうと反撃は必至。多用は禁物だ。足先がギリギリ当たる間合いで使うようにすれば、ガード時の間合いが遠いので、多少反撃は受けにくくなる。

スクラッチホイール/上昇系の対空技。ただし、通常時は判定が上方向に強いだけで、無敵時間は一切存在しない。確実に相手の跳び込み攻撃を落としたいなら、無敵時間のあるEXスクラッチホイールを使っていこう。なお、強とEXは攻撃力が高いので連続技に絡めていくことをオススメする。また、攻撃発生の早さ、EXならそれに加えて無敵時間の存在を利用し、地上戦の割り込みに使うといい。とはいっても、ガードされると大反撃を受けるので、乱用は控えたほうがいいだろう。ライノホーン/ガードされたときのスキは前作に比べて小さくなったが、相変わらず有効な使いど

下Xの最後(6条目)のみ上/下プロッキング可能 マレットスマッシュ/しゃがみガード不能の中段必 殺技。前作では攻撃発生の遅ざがネックになって いたが、それは解消され使い勝手のいい技に変更 された。また、空中技扱いなので、ジャンプ攻撃 同様、ブロッキングの受け付け時間が短い。故に ブロッキングされにくくなっている。通常技をキャンセルして出し、うまく連係に織り交ぜていこう。なお、ガードされてもスキはない。中以上で 出せば、有利な状況を作り出せるぞ。

リンクステイル/地面に手をつけて、下段の回し 蹴りを繰り出す新必殺技。一応、弱またはEXリ ンクステイルがしゃがみ中®から連続技になるが、 ガードされたときのスキは大きい。長いリーチを 生かして足先が届くように、中間距離からの奇襲 技として使うのが妥当といえる。

ころが見当たらない。スキの小さい弱、またはEX

ライノホーンを中間距離から出し、ガードさせて

ブロッキングを狙ってみるのもいいが……。



スピンサイズ / 通常のスピンサイズは連続技に使えないので、リーチを生かして中間距離から出していく。このとき使うのは、反撃を受けない弱がいい。ヒットしていたら追加入力で連続技にし、ガードされた場合には、ブロッキングを狙ったりディレイの追加入力で相手の反撃をつぶしていく。ただし、追加入力をガードされたときのスキはかなり大きいので注意。なお、EXスピンサイズは通常時のものより攻撃発生が早くなるため、しゃがみ中®から連続技にすることができる。EXスピンサイズを決めたあとは、追加入力をしなければ相手を浮かすことができ、そこへ様々な追い打ちが可能。よって、EXスピンサイズは追加入力せずに使っていこう。スピンサイズ後の追い打ちに関しては、P.113の基本連続技を参照してほしい。

スピニングビート/スクラッチホイールの強化版。SAゲージが短いためタマりやすく、ストック数も3と多いので、積極的に使っていける。通常技キャンセルや中、または強スクラッチホイールをSAキャンセルしての連続技に絡めていくのがこのスーパーアーツのメインとなる使い方だ。また、空中の相手に対しては全段ヒットしないためダメージは期待できないが、上方向への判定の強さを生かして、対空技としても使っていこう。

ブレイブダンス/リーブアタックと同じような飛び上げ蹴りで突進し、それがヒットすると無数の蹴り技を叩き込む。この技はスピニングビート同様連続技専用スーパーアーツとして使っていくのが基本。また、攻撃発生の早さと突進力を生かして、少し間合いが離れるような必殺技(ユリアン

のチャリオットタックルなど)への反撃技としても使っていける。なお、空中の相手に対してヒットさせた場合はほとんどの攻撃が空振りしてしまう。その上、状況によっては相手が起き上がってから反撃を受ける可能性があるので注意しよう。

**ヒーリング**/自分の体力を回復することができるスーパーアーツ。全体力の約1/3を回復することが可能だ。発動後®ボタン3つ同時押しすると、ヒーリングのモーションをキャンセルでき、スキを減らすことができる。ただしこの場合の回復量は、通常時の1/3程度に抑えられてしまう。回復中に攻撃を受けると回復が中断してしまうので、使いどころは相手をダウンさせたあとがいい。最も安全なのは投げの直後。ただし、状況によっては回復をキャンセルしないと反撃を受けてしまう。



## カラーバリエーション

クロの野望である。























ブロッキンク





# エフェクトグラフィック































ネクロの通常技は、リーチの長いものばかりで構成されている。しかし、これらはモーションが大きく判定がやや弱いのが悩み。それらを補うのが、レバー引きの通常技である。こちらはリーチが短いが、攻撃発生が早いものが多く、接近戦での信頼に耐えうるのだ。レバー引きのなかで注目したいのは3つ。あらゆる局面で役に立つ4+中®、相手を浮かすことができ、追い打ちを狙える4+強®、相手より大幅に先に動ける上に、対空技にもなる4+強®である。強攻撃は攻撃発生が遅いので使う局面が少ないが、うまく取り入れていきたい。

立ち攻撃では、キャンセルはかからないが牽制に最適の立ち中®をメインに、同じく立ち中®、リーチの長さで遠距離を制する立ち強®、先読みのジャンプ防止として立ち強®を使う。

しゃがみ攻撃は接近戦での下段としてしゃがみ弱®、 対空兵器としてしゃがみ中®、最もリーチのある遠距離 の下段としてしゃがみ中®を使う。ジャンプ攻撃は、早 出しで制空権を握るジャンプ強®だけを忘れないように。



**エルボーキャノン**/肘を突き出すようなモーションの技。ブロッキングは上段下段の両方でできてしまうが、横方向の押しが強く、当ててもガードされても相手を大きく突き放すことが可能。

ドリルキック/ネクロのラッシュの核を担う重要な技。弱中強での違いは角度。弱が緩やかで、中強になるに従い角度が急になっていく。この技はヒット数が最大で2に設定されているので、弱はヒット後に反撃がほぼ確定している。よって、角度の急な中、強をメインに使うことになる。ジャンプ攻撃なのにしゃがみガード可能なのが残念だが、着地のスキが皆無なのがせめてもの救い。

トルネイドフック/回転しつつラリアットを繰り出す、ネクロのメイン必殺技。弱中は2ヒット、強は3ヒットするようになる。攻撃発生の違いが顕

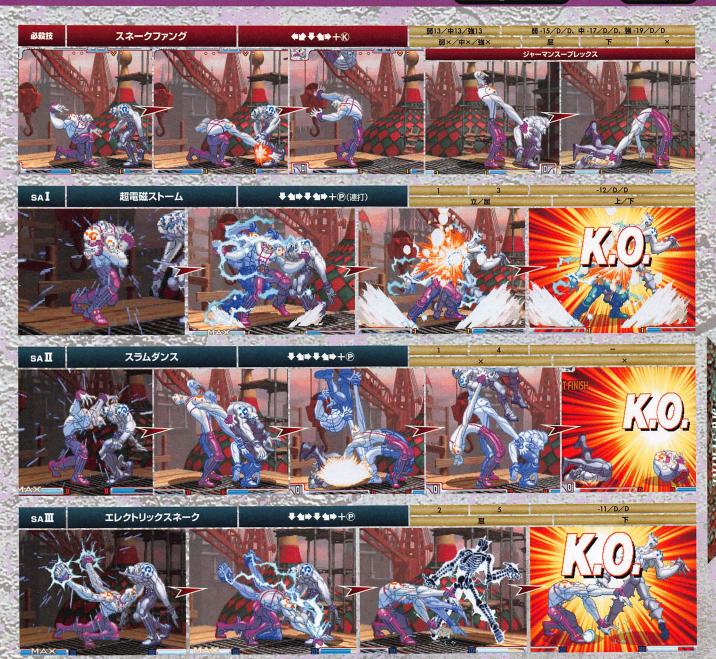
著に見られ、弱はかなり早く、強はかなり遅い。また、弱はヒットした場合相手を浮かすことができ、画面端なら追い打ちを狙えるのが特徴。強をヒットさせた場合は相手を振り向かせる効果があるので、そこに通常技などで追い打ちを狙える。 EX必殺技にするとヒット数が増えるが、1ヒットごとのダメージが低いので、使う機会は少ない。電磁ブラスト/体を張って頭~胴体に電気をまとった。対象とに出ているように見えるが、実際は

う技。斜め上に出ているように見えるが、実際は相手のめくり攻撃にも対応しているし、地上戦でもそれなりに活躍するほど攻撃判定が大きいのが利点。弱中強の違いは攻撃発生、持続時間、ヒット数である。弱が早く、短く、ヒット数が少ない。電磁ブラストのダメージは、1ヒットごとにほぼー緒なので、強電磁プラストのクリーンヒット時の

ダメージは凄まじいものがある。ボタン連打によって持続時間のみを延長することが可能なので、 信頼できる対空兵器として多用していこう。

ライジングコブラ/大きく体をのけぞらせたあとにカカト落としを見舞う技。判定がかなり強く、しゃがみガード不能なので、起き攻めに使っていくといい。弱中強の違いはほとんどなく、EX必殺技にしたときも、移動距離が若干伸びて2ヒット技になる程度の違いしか現れない。

フライングバイパー/小ジャンブしつつ両手を伸ばして叩く技。弱中強の違いは移動距離。弱が短く強が長い。発生が遅いが、しゃがみガード不能なのでたまに使うと効果的。EX必殺技にすると発生が早く、2ヒット技になり、少しだが相手を追尾するようになる。奇襲にはもってこいだ。



スネークファング/鋭く相手の足元をすくう立ちガード不能技。ヒットすると相手を後方に放り投げる。相手が空中にいる間は追い打ちが可能だが、スネークファング自体のダメージは地面に落ちたときに入るようになっているので、下手な追い打ちはかえってダメージを損するので注意したい。また、この技は投げ技ではなくブロッキング不能の打撃技。よってこの手の技に共通したお約束で、クイックスタンディング不能。弱中強の違いはほとんどないが、弱が技後のスキが小さく、強がダメージにおいて優れている。相手がしゃがみくらいならば、中攻撃キャンセルで連続技にもなる。強力な下段技として少しちらつかせていこう。

超電磁ストーム/電磁ブラストの強化版で、さらに広範囲に攻撃判定を持たせ、なおかつ近距離の

相手を吸い込む効果もある。攻撃発生が早くダメージもかなりのもの。ボタン連打でヒット数を増やすことができ、ガードされてもケズリ量がなかなか高く、連続技、起き上がり、割り込みに大活躍するネクロの切り札。ストック数は1だが、それをものともしない高性能ぶりに感謝しよう。スラムダンス/投げ技系のスーパーアーツで、単発ダメージにおいてネクロ最大を誇る。しかし、発動してからジャンプで回避されるので、確実性に不安が残る。空振り時のスキは小さいので、ジャンプで逃げた相手を攻撃する選択も知っておくといい。リープアタック後かドリルキック後などが狙い目だ。トルネイドフックにSAキャンセルをかけて使ってもいいが、コンボ補正によりダメージが激減するのでよく考えよう。

エレクトリックスネーク/地面を這う電気を発生させる飛び道具系のスーパーアーツ。ダメージは低いが3ヒットしてすべて下段判定がゆえに、相手にブロッキングされにくいので使い勝手はいい。ガードされると若干スキが大きいが、攻撃発生がそこそこ早く、SAゲージも短いので頻繁に使っていけるのが特徴。ダメージの低さは回転率で勝負といった具合だ。そして、相手のスタンゲージ増加量にも注目しておきたい。

画面端でヒットさせた場合は、浮いた相手に追い打ちが可能になっている。また、この技は地面を這っていく性質上、空中の相手には絶対に当てることができない。つまり、弱トルネイドフック後にSAキャンセルでこの技を出しても意味がないということだ。







中Pカラ









































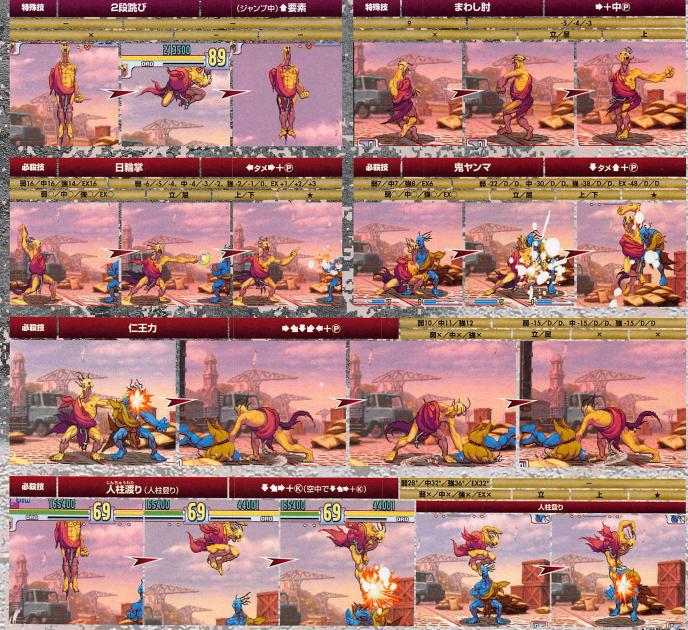
難解に思えるオロも、通常技に関してはオーソドック スなものが多い。リーチに優れる技から、攻撃発生の早 い技まで、用途別に十分なものが用意されている。

近距離で使う技としては、攻撃発生の早い各種弱攻撃のほか、キャンセル可能で連続技に使える近距離立ち中®、しゃがみ中®が挙がる。また、浮かせ技の近距離立ち中®も、空中コンボにつなぐ技として重要だ。一方、少し離れた間合いでは、下段をかわす性質のある遠距離立ち中®、リーチの長い遠距離立ち中®のほか、ダウンを奪える下段技として使えるしゃがみ強®、スタン値の高い立ち強®なども選択肢の一つになる。

ジャンプ攻撃は、下方向に強いジャンプ中®と横方向に強いジャンプ強®の2つに加え、2段技のジャンプ強®中も使ってみたい。また、ジャンプ直後に中®を出せば、しゃがみガード不能の中段攻撃になる。

投げ技は2種あるが、安定したダメージが見込める投げ②を主に使いたいところ。投げ①はつかみ技だが、振りほどかれるのが早く、使い勝手がいいとは言い難い。





・人柱登りは一律9

2段跳び/[3rd]からの新技。これにより空中での選択肢が増えたが、着地際ではできない、斜めでもあまり角度が付かないなど制約も多い。

まわし肘/前進しつつ裏拳を繰り出す特殊技。主 に中間距離からの接近手段として使用する。

日輪掌/発射角度の違いを利用し、地上の相手に弱、ジャンプ防止の牽制に中、強を使うことになるが、スキはそれなりに大きく、多用していけるほどの信頼性はない。使用頻度をやや抑え、スーパーアーツを絡めた連係に使うのが基本になる。

一方、EX日輪掌は2段技。地上の相手には水平、空中の相手には斜め上と自動的に切り替わるほか、一定距離進むと自動追尾の性質まで加わるという優れものだ。相手を端に追いつめたときや起き攻め時に役立つことはもちろん、複数のスト

ック数を持つ夜行魂と組み合わせても面白い。 **鬼ヤンマ**/弱はほぼ垂直方向に攻撃し、中、強となるにつれて横方向への前進力が増す。強は多段技になるので、対空兵器としての信頼度も高い。

EX鬼ヤンマは無敵時間があるのが大きな長所。 リスクは高いが、ときには割り込みや起き上がり に使っていきたい。また、通常の鬼ヤンマととも に、SAキャンセルでヒット時には攻めを継続し つつ、同時にガードされたときのリスクを軽減す るという工夫も頭に入れておこう。

**仁玉丸**/ブロッキング不能の打撃投げで、ダメージとスタン値に優れるのが大きな長所。近距離立ち中®や、密着でのしゃがみ中®キャンセルで連続技にすることができ、このコンボがオロにとっての重要なダメージ源になる。ヒット後には相手

がクイックスタンディング不能になるため、起き 上がりを攻めやすいこともポイントだ。

人柱譲り/高く跳びあがり、上空から相手を踏みつける技。弱中強の順に移動距離が伸び、距離を調節すればめくりも狙える。ガードされたときのスキは大きいが、距離が離れるため大きな反撃は受けにくい。一方、空中版はジャンプ攻撃のひとつとして利用価値が高く、下り際に超低空でヒットさせれば空中で追い打ちが可能。また、ジャンプ直後に出せば中段攻撃になる上、ボタン連打でヒット数を8まで伸ばすことができる。

EXにした場合、地上版は相手の頭上に自動追尾する性質が追加され、最後のケズリに使いやすいほか、空中版は上り、下りを問わず、ボタン連打で最高9ヒット。ダメージの高さが魅力だ。



**鬼神力**/発動後一定時間、いずれかの®ボタンを押せば、高威力の投げ技を出すことが可能。この投げは地上版、空中版の両方が存在し、弱中強のボタンによって微妙に性能が異なる。弱は発生が早い代わりにリーチが短く、強はその逆という寸法だ。また、鬼神力中も、®ボタンが絡む技(リープや投げなどの同時押し技を含む)と各種必殺技は通常どおりに出すことができる。

一方、®同時押しの**鬼神槌**は、その場から相手に飛びかかる投げ技。発生は遅めだが、発生直後から投げ判定発生まで無敵になるので、割り込みには最適だ。当然、相手に見られてしまうとジャンプでかわされるものの、スキは小さめで、反撃を受けることは少ない。鬼神力とまったく性質が異なるため、使い分けに意味があるのがうれしい。

夜行魂/飛び道具に近い性質を持つスーパーアーツだが、その特徴は異様なまでの弾速の遅さにある。端に追い込んでのラッシュに、起き攻めにと、特殊な性質を利用した使い道は多種多様だ。ストック数が3であることも、この技の価値をアップさせる要因のひとつになっている。

®同時押しの夜行大魂は、極大のダメージと派手さがウリ。地上の相手にヒットさせれば、その後さらに追い打ちを狙うことも可能だ。しかし、その性質上実戦でヒットさせることは難しく、魅せ技の域は越えないというのが正直なところ。一応空中コンボに組み込むこともできるが……。相手の残り体力がわずかで、かつSAゲージがMAXなら、ケズリで使ってみるといい。この技でとどめを差せば、専用の勝ちボーズが見られるぞ。

**天狗石**/これも、一定時間発動するタイプのスーパーアーツだ。発動すると頭上に3つのガラクタがつき、オロの技とともに攻撃を仕掛けるというしくみになっている。もちろんガラクタにはケズリ効果があるので、相手にプレッシャーを与えるという意味でも効果は高い。

しかし、実際に使えるのはむしろ®同時押しの 天狗乱石のほう。こちらはタイマーの減りが早い 代わりにガラクタがらつに増え、よりきつい攻め が実践できる。同時に、ガラクタを絡めた空中コ ンボも途中でヒットが切れなくなるため、大学メ ージコンボの作成も可能だ。例えば、近距離立ち 中Pの2段目をスーパーキャンセルしての天狗乱 石発動。その後通常技をうまく組み合わせれば、 凄まじいダメージのコンボが完成する!





















Chapter II





ショーンの通常技はリュウ、ケンに似たタイプで、どの技も簡単に扱うことができる。なかでもしゃがみ弱 ®やしゃがみ中®は、ショーン自体の機動力が高いこともあり、地上戦で非常に使いやすく、刻み技としても重宝する。今回から新しく変更された遠距離立ち強®は、技の発生こそ多少遅いものの、抜群の対空性能を持っている。ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができるので、とても頼りになる技だ。また、立ち強®も変更されて、今までのアッパーが近距離技になり、遠距離立ち強®が新しく追加された。この技は拳を上から振り下ろす技で、発生も早くリーチも長い。牽制技として使おう。

ターゲットコンボに関しては、前作の「2nd」と同様に 2つあり、TC①はボディブローを決めたあとに回し蹴 りを繰り出す技になっている。TC②は、近距離立ち強 ®のアッパーからしゃがみガード不能の頭突きに派生す る技になっているが、近距離立ち強®→頭突きは連続ヒットにはならないことを覚えておこう。ちなみに、頭突 き部分は2段技で、リーチもある。

# WEDDING TO



ショーンパチキ/下半身をがっちりと固定し、相手に対して頭突きをかます豪快な技。2段技のしゃがみガード不能の中段攻撃で、TC®の2、3発目と同じ技となっている。

ローリングソバット/前方に飛び跳ねながら体を一回転させて、その勢いを利用して蹴り技を放つ。 「3nd」からの新技で、空中に浮いている時間があるため、相手の下段攻撃をスカす性能を持っている。しかし、Qとヒューゴー以外にはしゃがんでいる相手に当てることができないので、下段攻撃をスカしても、技を当てることができない。

前転/体を小さく丸めて地上を転がる技。弱中強の順で前転の移動距離が長くなる。前転中は投げられ判定がなく、相手と密着している状態で出せば相手の裏側に回ることができる。しかし前転の

終わり際にはスキがあり、投げられ判定も出てしまうので注意しよう。

ショーンタックル/体を低くしながら、相手の足もとめがけて突進する技。コマンド入力時にボタンを押し続けることによって、下段攻撃に変化し、ボタンを押し続けないと移動だけで終わるというトリッキーな技。前転と同様に、弱中強の順で移動距離が長くなる。

ドラゴンスマッシュ/ショーン版昇龍拳。前作のドラゴンスマッシュは相手を浮かせたあとに、ジャンプの頂点付近で追い打ちをしていたが、今回は技のモーション自体が変化し、両方の拳で相手を突き上げるようになっている。

無敵時間はなく、攻撃判定もあまり強くないので、相手のジャンプ攻撃に非常につぶされやすい。

だが、EXドラゴンスマッシュのほうはノーマルと 違い技の出始めに無敵時間が存在するので、対空 技として使うことができる。ノーマルのドラゴン スマッシュは、連続技用として使用する。

トルネード/空中に跳びながら、回し蹴りを連続で繰り出す技。弱中強でヒット数と攻撃発生の早さが変わり、初段がヒットすれば最後まで連続ヒットする。ただし、足の先端部分で当ててしまうと2発目以降が空振りしてしまう恐れがあるので、前作のように「とりあえず出しておいていい」という技でもなくなった。また、硬直時間も変更され、ヒットのナガード後は不利なっている。しかしヒットした場合はほぼ五分のようなものなので、トルネードを使わない手はない。むやみに出さずに、的確に使っていこう。



リュウビキャク/体を反転させて、そのまま跳びはねながら蹴り技を繰り出す技。しゃがみガード不能の中段攻撃で、前作に比べて攻撃発生が早くなり、空中の軌道も若干変化したため、弱で出せば、十分に中段攻撃としての役割を持たすことができる。弱中強で距離が変化し、弱で出せば移動距離が短く、中は弱よりも長く移動し、強で出すと画面の半分以上移動することができる。

ハドゥバースト/飛び道具系のスーパーアーツ。 SAゲージが短いのでタマりやすく、攻撃発生も 早いので使いやすい。ストック数も3あるので、 EX系の必殺技と使い分けることができるため、攻 撃に幅が出る。しかし、ガードされてしまうと非 常にスキが大きいので、ここぞというとき以外は むやみに撃つのは控えよう。 ショウリュウキャノン/ケンの昇龍裂破に神龍拳を少しミックスさせたようなスーパーアーツ。対空技としての性能は非常に高く、相手のほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができる。また、技の出始めに若干無敵時間があるので、割り込み技として出すのも効果的だ。SAゲージは少し長めだが、ストック数を2つまでタメることができ、オマケに技自体の威力も高い。しかし外したときのリスクは一番大きいので注意しなくてはならない。ハイバートルネード/バンチとキックを乱打し、そのままトルネードで攻撃しながら上昇し、リュウビキャクでフィニッシュを決める豪快な技。技を発動すると同時にショーンタックルのモーションで突進し、このタックルがヒットするとそのまま連続技を叩き込むようになっている。なお、技の

出始めはショーンタックルと同じモーションだが、 技の性質は立ちガード不能ではないので注意。

前作に比べてSAゲージの長さは変わっていないものの、ストック数が2から1に変更されているので、やや弱体化した感がある。SAゲージがタマったら、確実に決めていくようにしたい。

攻撃発生が早く、連続技用スーパーアーツとしての実用性も高い。もちろん前作のように、近距離立ち強®から連続技にすることができる。総合的に見ても、割り込み技としてではなく連続技として使うのが一番効率がいいと言えるだろう。

ハイバートルネード唯一の欠点は、空中にいる 相手に初段のタックル部分を当ててしまうと、残 りの攻撃が空振りしてしまう点。よって、対空技 としては有効ではない。



### カラーバリエーション



中原カラー











登場シーン













#### エフェクトグラフィッと























ダッドリーの通常技はすべてがパンチということもあり、全体的にスキが小さく扱いやすいものが多い。とはいうものの、こちらにとって扱いやすい技は、えてして相手にブロッキングを狙われやすい技にもなっているので、ところどころクセの強い技を混ぜつつ闘っていくことが重要になる。

まず、通常の立ち回りとなる中~遠距離戦で多用したいのが、立ち中®と立ち強®。前者はしゃがんでいる相手に当たらないがスキが小さく、後者はしゃがんでいる相手にも当たる(一部例外あり)代わりにやや大振りという性質を持っているので、両者をうまく組み合わせて、相手を壁際に押し込んでいこう。

そして近距離戦に持ち込んだときに使えるのが、下段攻撃であるしゃがみ弱®、ヒットしたらノーキャンセルでローリングサンダーにつながる立ち強®、足止め技として重宝するしゃがみ中®など「ある程度攻撃発生が早く、しゃがんでいる相手にも確実に当たる」技。これらの技はブロッキングの狙いを絞らせないように、適度に立ち、しゃがみ攻撃を混ぜつつ連係を組み立てていくことが重要だ(特に、扱いやすいからといって、しゃがみ中®連打などは禁物!)。

また、もしも相手に跳ばれたときには、立ち中®が信頼できる対空兵器になってくれる。もちろん、単発の対空技としてはしゃがみ強®でも同様の効果が期待できるが、攻撃を空中ブロッキングされたときのことを考えると、その後ターゲットコンボへと派生できる立ち中®をメインに使ったほうがいいだろう。

最後に、これらに当てはまらない特殊な効果を持った技として、攻撃発生は遅いが、ヒットさせれば空中コンボを狙える下段攻撃のしゃがみ強⑥、前進しつつ判定の強いボディブローを繰り出す→十中®、しゃがみガードを崩せる中段攻撃の→十強®などが挙げられる。これらの技は発生が遅く単体では使いにくい印象を受けるが、ダッドリーの攻撃連係は全体的に素早い攻撃を矢継ぎ早に繰り出すタイプのものが多いので、使う意味は十分にある。前述の技を連係に組み込めば、その柔軟性が増して相手にこちらの意図を読まれにくくすることができるはずだ。

TC8

TC3

しゃがみ弱®→中®

立ち中®(⇒+中®)→中®→強® /+5(立ち中®) → -4/-2/0(立ち強P) 函/SA(函/SA)



しゃがみ弱®→しゃがみ中®→しゃがみ強®

立ち弱化→中化→中P→強P

立ち中化→強化→強P -1/+1/+1(立ち強®) → 0\*/+2/+2(立ち強®)



\*強身の2段目が空振りした場合は-2

ターゲットコンボ①/1発目はしゃがみ状態の相手 にもヒットするが、2発目は当たらないので注意。 あまり使わないターゲットコンボだろう。

ターゲットコンボ②/しゃがみ弱の始動のターゲッ トコンボは2種類あるが、こちらはヒット後の間 合いが近いので攻撃を継続させやすい。このあと ダッキングで急接近したり、再度他のターゲット コンボに移行したりと、応用の幅は多岐に渡る。

ターゲットコンボ3/中段攻撃からスタートするタ ーゲットコンボ。至近距離で⇒+強®を出すとき には、毎回最後まで出し切ってもいいだろう。ま た、1発目をブロッキングされても非常に反撃を 受けにくいという点もポイント。

ターゲットコンボ(の)/しゃがみ状態の相手には1発 目と2発目はヒットしないが、3発目が相手に触れ ればキャンセル可能という特殊な性質を持ったタ ーゲットコンボ。目先を変えるためにたまには使 ってみてもいいかも?

ターゲットコンボ⑤/立ち中®、→+中®のどちら からでも始動できるターゲットコンボだが、主に 使うのはしゃがんでいる相手にも当たる⇒+中® 始動のほうだろう。最大の特徴は、ダッドリーの ターゲットコンボ中、最もダメージが大きいとい う点。技のスキに連続技を入れたいがゲージが足 りないなどというときには、とっさにこのターゲ ットコンボを叩き込めるように練習しておきたい。 ターゲットコンボ ⑥/しゃがみ弱®から始動する

ターゲットコンボの別ルート。TC②と比較すると ダメージが高く、やや遠くの相手に対しても全段 ヒットするという違いがあるので、うまく使い分

けよう。ちなみに、前作ではこのターゲットコン ボの2発目にSAキャンセルがかかったため、2発 目まででヒット確認してローリングサンダーにつ なげるという戦術が流行した。

ターゲットコンボ⑦/地上戦、対空ともに最重要 ターゲットコンボ。地上戦では2発目で止めると 相手との間合いが離れないことを利用して、相手 にガードさせたあと再び選択を迫る作戦が面白い。 対空技としては、多段攻撃であるため空中ブロッ キングのうまい相手に対する防御策になる。

ターゲットコンボ®/全部で5ヒットするターゲッ トコンボ。1発目の立ち弱®がしゃがんでいる相 手に当たり、ダメージもターゲットコンボ中2番 目なので、ややスキの大きい技に対する反撃とし て使っていけるだろう。





必殺技	必殺技 ダッキングス		(ダッキング後) 🕑			
弱21*/中20*/強22*		弱-7/-1/+1、中	-7/-1/+1、強-7/-1/	/-1/+1		
<b>55</b> 0.	/中〇/強〇	立/屈	上/下	×		
(FF Sto)	The same of the sa	in I		1000		
IN S			7	4		
			View /	7 1		
	STATE OF THE			EW E		
			-01			
SEC.Com		11 20 0 11 m	*ダッ	キング部分を含めた数値		



弱9/中16/強18/EX17 弱-3/-1/-1、中-9/+1/+1、強-15/+1/+1、EX-15/D/D

マシンガンブロー

必殺技

必殺技



**\*#**₹**\$**\$+®





クロスカウンター(パンチ・アンド・クロス)







ジェットアッパー/跳び上がりつつアッパーを繰り 出す必殺技で、弱、中は1ヒット、強、EXは2ヒ ットする。ダメージが大きく、EX以外はSAキャ ンセルできる性質を持っているので、地上で連続 技を狙うのに適した必殺技といえる。一見、見た 目通りの対空性能を期待したいところだが、弱~ 強は意外に判定が弱く、相手のジャンプ攻撃につ ぶされやすいため、対空技としては無敵時間のあ るEXジェットアッパーを使っていこう。

ダッキング/高速移動技。移動中は姿勢が低くな るので、立ち攻撃や飛び道具をくぐりつつ相手に 接近することができる。ダッキング中にいずれか のボタンを押すことによって、後述のダッキング ストレートもしくはダッキングアッパーに派生する が、何も出さなければスキは小さいので、急接近 して投げやターゲットコンボを使った連係を組み 立ててみよう。また、移動中は常にSAキャンセ ル可能なので、ややバクチ気味にコークスクリュ ーブローなどを出してみても面白い。

ダッキングストレート/ダッキング中に®ボタンを 押すとこの技に派生する。しゃがんでいる相手に は当たらない(ヒューゴー、Qを除く)が、リーチ があるため届かないような距離から出すことによ って、相手の裏をかくことができる。

**ダッキングアッパー**/ダッキング中にキックボタン を押すことによって派生。ガードされるとスキは あるものの、ダメージが大きく、しゃがんでいる 相手にも当たるので、ダッキング→投げと混ぜて 使うことによって効果が増す。また、もしも空中 の相手に2発目だけがヒットしたときには、さら

にダッキングアッパーによる追い打ちが可能だ。 マシンガンブロー/高速移動してジャブ連打→シ ョートアッパーへとつなげる必殺技。幻惑効果は 高いが、弱以外はガードされると反撃を受けるの

で、使用頻度には十分注意して使っていく必要が ある。EXにすると総ヒット数が増加し、最後のシ ョートアッパーで相手を浮かすことができるため、 ブロッキング後の連続技として重宝する。

クロスカウンター/両手をぶらりと下げ、その間 にダッドリーの腰より上にヒットした攻撃に対して 反撃する必殺技。攻撃力は受けた技によって変化 する。『ストⅢ』にはブロッキングがあるので一見 必要なさそうな必殺技だが、ブロッキングで受け ても反撃できないような技(例えばリーチの長い ネクロの技など)に対抗する手段となる。

# CAN RUNCH EN LINE



ショートスイングプロー/後方にステップしたあと、もとの位置より少し先まで踏み込んでフックを繰り出す必殺技で、ダメージが高く、幻惑効果も期待できる。ガードされてもリスクはないので、密着状態から通常技キャンセルで出して、相手が打ち返してきた技をかわしつつ反撃……といった使い方がメインとなる。このとき、バックステップ中に相手が技を出しているのが見えたら、SAキャンセルしてコークスクリュープローやローリングサンダーにつなげることができればベスト。

ロケットアッパー/3回連続でジェットアッパーを繰り出すスーパーアーツ。無敵時間があるので先読み気味の対空兵器や、ブロッキング後の連続技として使っていく。空中でカス当たりしたあとは落ちてくる相手に追い打ちを狙えるので、EXマ

シンガンブローが画面端でヒットしたあとなどはあえてカス当たりを狙ってみるのもいいだろう。

ローリングサンダー/相手に向かって突進し、連続ボディブローからアッパーへとつなぐスーパーアーツ。ボタン連打でヒット数が増加し(最大8ヒット)全段ヒットすればダッドリーのスーパーアーツ中で最大のダメージを誇る。立ち強®がヒットしたあと、ノーキャンセルで出しても連続技として成立するので、ヒット確認の練習を積めば近距離戦で強力な武器になってくれる。また、出始めの移動スピードが速いのもボイントで、さまざまな技に対する反撃技としての性能も高い。特殊操作として、画面暗転後に➡+®®®を押し続けることによって、相手に接触するか画面端に着くまでダッキングを続ける「フェイクロール」もあるが、

こちらは相手の体力が残り数ドットというときの ケズリ技として活用しよう。

コークスクリュープローン最大5ヒットするストレートを繰り出すスーパーアーツ。ボタンの弱中強で踏み込み距離に違いがある(弱は短かく、強は長い)。主に連続技や相手の連係に対する割り込みとして使っていくが、どちらの場合も根元部分がヒットしないとダメージが極端に低くなるので、なるべく強を使っていこう。また、ガードされると若干のスキはあるものの、相手がスーパーアーツを出せない状態のときには受ける反撃も安いので、バクチ気味に使ってもリスクとリターンは見合ったものになるはずだ。せっかくゲージが短く、ストック数が3もあるのだから、コークスクリューブローを選ぶのならアグレッシブに攻めよう。

ふたりの出会いは偶然か?それとも宿命か? 特定したキャラの組み合わせで試合前の演出はそれぞれ異なる。 前編と後編に分けて、特にアクションのある組み合わせを紹介していこう。



# リュウ・ケン

シリーズを通した好敵手同士。
二人のコンタクトに言葉なんていらない。



対戦前、まずリュウが挨拶とばかりに拳を差し延べる。



それに応じるようにケンが 拳をかわす。拳で語り合う とは正にこの事だ。



いよいよ対戦開始!拳を交 えたライバル同士にしかな い阿吽の呼吸だ。

# ヒューゴー・アレックス

マネージャー、ポイズンの新軍団の 設立&強者スカウトにアレックスが動いたか?



ガンを飛ばし合う二人。そ してポイズンがヒューゴー にGOサインを出す。



武者震いの如く、身体を硬 直させるヒューゴー。アレ ックス動じず。



胸をぶつけるヒューゴー。 「そんなものか?」とばかり に受け流すアレックス。

# エンルヤン

ホームステージ香港。 知り尽くした街、そして互いの間合い。勝負はいかに?



ステージ隅からユン、ヤン 共にバク転の体勢で登場す る。



ステージ中央でピタッと手 を着く。シンクロナイズし た両者の息はピッタリだ。



着地と同時にユン、ヤン共 に構えの体勢に。兄弟とは いえ、闘いに気は抜けない。

# まごといまごと

3rdから新登場のまこと。 空手少女の闘いは礼に始まり礼に終わる。



まずは両者とも、正面中央に向かって一礼。



そして、両者向かい合って 互いに一礼。



気合いの入ったかけ声と共 に、構えの体勢へ! さあ対 戦開始だ。

# ダッドリーいまこと

まことステージに乱入してきたダッドリー。 だが、登場はいつもと違うようだ。



まことの目の前にダッドリーの車が止まる。その勢いで、まことの鉢巻が舞う。



車から飛び出してくるダッドリー。まことの反対方向 へ高いジャンプ。



スタッと対戦側に着地する ダッドリー。まこと動じず、 集中力を高めている。

# ダッドリー・ダッドリー

同キャラ対戦で登場するダッドリーの車。 色違いだけと思いきやそのデザインも微妙に違うようだ。



置も若干違う点に注目。カラーだけではなく、よく見る



#### カラーバリエーション



























#### エフェクトクラフィック





















リープ 中 (中 () 同 時 押 し 16~25 -5~+7/0~+8/+1~+9 立 上

ヒューゴーは体が大きいだけあって、特に手足を伸ばしているわけでもない攻撃でも意外にリーチがあるのが特徴。

ますは重要な変更点からチェックしていこう。『2nd』と比べて弱くなってしまったのが立ちとしゃがみの弱®。立ち弱®はキャンセル(SAキャンセル含む)がかからなくなり、しゃがみ弱®も3発以上からだとハンマーマウンテンがつながらなくなっている。立ち中®はスキが小さくなっていて、非常に使いやすくなっている。リーチとパワーを兼ね備えた牽制技として、ブンブン振り回していけるぞ。しゃがみ強®は技の後半部分が中段判定に変化するようになった(前半部分はしゃがみガード可能)が、ガードされるとスキが大きい。

立ち強®は『2nd』では近距離技と遠距離技に分かれていたが、今回は距離による区別ではなく、レバー前入れによって出し分けることができるようになっている。立ち強®は『2nd』と同様中段技で、ダメージ、スタン値とも申し分のない威力。起き攻めや連係にうまく組み込んでいきたい。

通常投げは、レバーニュートラルでネックハンギングツリーに、レバー入れでボディスラムになる。ネックハンギングツリーはスタン値が高く、画面端ならメガトンプレス等による追い打ちも可能。ボディスラムはレバーの入力方向で左右に投げ分けることができるので、状況に応じて使い分けたい。

# والمرافية المرافعة



ボディプレス/ごく普通のボディブレス。密着状態の起き攻めで、めくりを狙おう。

ハンマーフック/『2nd』では遠距離立ち強のとして設定されていた技だが、『3rd』ではレバー入れ技になった。当たればデカイので、対空技、ジャンプ防止技として使えなくもないが、スキが大きいのでガードされたり空振りしたりすると危険。多用する技ではない。

ジャイアントパームボンバー/掌で敵を挟撃する打撃技。発生は遅いが、ガードされてもヒューゴー側がかなり有利な状態となるため、攻めを継続することができる。ヒット時は相手が大きくのけぞるため、様々な追い打ちが可能。

弱中強の順で攻撃発生が遅くなっていくが、代わりにヒット時ののけぞり時間も長くなっていく。

EXは3ヒットとなり、地上の相手にヒットさせた場合も相手が浮くようになっていて、シュートダウンバックブリーカーや、メガトンプレスへつなげることが可能。弱〜強でも、空中の相手にヒットさせた場合は同様の追い打ちが可能だ。

ムーンサルトプレス/つかまえた敵もろとも空中高くジャンプし、落下の勢いを利用したボティプレスを決めるコマンド投げ。ヒューゴーの主戦力となる投げ技で、投げ判定発生の早さ(通常投げと同じ!)、投げ間合いの広さ、ダメージの大きさ等、非の打ちどころのない性能を備えている。

ボタンによる違いはダメージと投げ間合いの広さで、投げ判定発生の早さは同じ。強は投げ間合いが狭く、ダメージが大きい。状況に応じて弱~強を使い分けていこう。

**シュートダウンバックブリーカー**/ジャンプして空中の相手をつかまえ、バックブリーカーをかける空中投げ。本作では空中ブロッキング不能。

モンスターラリアット/突進しながらラリアットを繰り出す。弱中強の順で攻撃発生が遅くなるが、 突進距離が長くなる。EXは弱よりも攻撃発生が 早くなり、弱攻撃キャンセルで連続になる。しゃ がんで避けられやすく、ガードされてもスキが大 きいため、単発使用はリスクが大きい。

ミートスカッシャー/『3rd』からの新必殺技。モンスターラリアットに似たモーションで突進して、相手をつかみ、画面端に叩きつける投げ技。

この技を決めたあとは、必ず画面端で起き攻め することができる。弱中強の順で攻撃発生が遅く なり、代わりに突進距離が長くなる。



**ウルトラスルー**/つかんだ相手を画面端に向かって叩きつける投げ技。ボタンによる違いは画面端からの跳ね返り具合で、投げ間合い、発生時間は変わらない。この投げ技自体のダメージは非常に小さいが、跳ね返ってくるところに様々な追い打ちを入れることが可能。基本的には、跳ね返りかたが大きく、追い打ちがしやすい強をメインに使っていこう。

ギガスプリーカー/バックブリーカー×2→ムーンサルトプレスと連続できめ、全体力の50%以上を一気に奪う超強カコマンド投げ。

同じ投げ技系スーパーアーツである、ハイパーボム(アレックス)やスラムダンス(ネクロ)と比較した場合、発動を確認してからではジャンプで逃げることができない、という点で決定的に優れ

ている。もちろん、投げ判定が出るまで無敵時間が持続している。SAゲージの長さも最長クラスで、ストック数も1だが、それに見合った高性能を持つスーパーアーツと言えるだろう。

実戦では、リープアタックや空ジャンプなどから仕掛けていくのがお手軽だが、「立ち」で2回転コマンドを入力することも可能。入力はかなり難しいが、できればギガスブリーカーを数段強力な武器にすることができる。

メガトンプレス/ジャンプして空中の相手をつかみ、空中から地面に叩きつけたあとにボディプレスでトドメを刺す、シュートダウンバックブリーカーのスーパーアーツ版とでもいうべき技。

ボタンによって投げ判定の発生の早さ、ジャン ブ軌道が変わる。弱は発生が早く、ジャンプ距離 が短い。中→強と発生が遅くなり、ジャンプ距離 が長くなる。ダメージは変わらない。

ウルトラスルーからの連続技に組み込んでいく のがメインの使い方で、この場合コンボ補正がか かってしまうものの、それでも全体力の40%前 後のダメージを与えることができる。

ハンマーマウンテン/5発の打撃を連続で叩き込む打撃系のスーパーアーツ。3発目と4発目が中段判定になっている。コマンド入力後、®ボタンを押しっぱなしにすることで、技の発動を遅らせつつ突進することができる。この場合、®ボタンを離してから4フレーム後に技が発生する。押しっぱなしにしたままだと、攻撃を出すことなく技が終了する。弱の連打から簡単に連続技になった前作と比べ、非常に扱いにくくなっている。



を狙っていくといい。

















































遠近の区別がないユリアンの通常技は、リーチがそこそこあるものの、若干使いづらいものがそろっている。立ち技のなかで使いやすいのが立ち中®。次いで立ち強®、立ち中®が挙げられる。立ち中®はユリアンの技のなかでは発生が早く、キャンセルがかかり、リープアタックつぶしにも役立つ。しゃがまれているとほぼ当たらないので、近距離時は気をつけよう。立ち強®はダメージ重視、立ち中®はリーチがある。

しゃがみ技はクセが強いものの、使える技が多い。連打の効くしゃがみ弱®、キャンセルがかかるしゃがみ弱®、攻撃しつつ移動するしゃがみ中®、リーチがあって非常に使いやすいしゃがみ中®、浮かせ技のしゃがみ強®。カウンターダメージに注意しつつ活用していこう。

投げ技はユリアンにとって非常に重要なダメージ源。ダメージの高いレバー入れ投げがメインになる。ターゲットコンボの弱®→中®は連続技用に使う。一方、◆+中®→強®は2発目がしゃがみガード不能なので、1発目がしゃがんでいても当たる大きいキャラ相手に大活躍するぞ。

クオーラルバンチン斜め上に向かって大きく身を乗り出して殴りかかる技。見るからにジャンプ防止用の技なので、中間距離でそのまま活用していこう。たいていの相手には地上で当たることはないが、中攻撃なのでそれほどスキはない。背が大きい相手にはしゃがんでいても当てることができるので、使用頻度が大幅に上がるぞ。

クォーラルキック/滑るように移動しつつ、リーチの長い前蹴りを出す技。相手にガードされてもほぼ五分五分なので、攻めのきっかけにできる技だ。惜しむらくはその発生の遅さで、前蹴りにいく前につぶされることもしばしば。足先を当てるようにやや遠目から使っていこう。

**テリブルスマッシュ**/大きく振り下ろすパン<mark>チで、</mark> しゃがみガード不能技。さらに、強攻撃なのでダ メージが高い。ただし、ヒットさせても状況は不 利なので注意しよう。

メタリックスフィア/電撃の塊を放っ、飛び道具系の必殺技。弱は水平に、中は斜め30度、強は60度の角度に撃ち分けることが可能。技後の硬直が長いが、弾速がそれほど早くないので、中~遠距離から使っていけば連続技を狙える。地上の相手に当ててもダウンは奪えないが、空中の相手に当てると電撃やられのまま少し停滞したあとにダウンするのが特徴。EX必殺技にすると弾速がさらに遅くなり、2ピットするようになる。

バイオレンスニードロップ/上空に上がったあと、 急降下しつつ膝蹴りを見舞う技。弱中強の順に横 方向の移動距離が伸びる。相手に触れた場合、通 常は少し後ろに跳ね返るように着地するが、相手 の下半身にガードさせた場合はその勢いのまま目の前に着地するようになっている。跳ね返らずにそのまま着地した場合は、技のスキがかなり小さいのが特徴。EXは移動スピードがかなり早くなり、相手をサーチするようになる。2ヒット技になるが、2ヒット目が空振りする場合もある。

デンジャラスヘッドバット/少しジャンプをしながらヘッドバットを仕掛ける技。弱中強の違いは移動距離と小ジャンプの高度。弱が短距離で高度も低く、中→強になるにつれ長く高くなる。背が低い相手には立っていても当たらないが、空振りしてもスキが小さく、相手のしゃがみ攻撃をかわしながら接近できるのが強みだ。EX必殺技にすると2ヒットし、相手は電撃やられ状態で少し空中に停滞するので、連続技を狙える。



チャリオットタックル/ショルダータックルを見舞う技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり移動距離が伸びる。突進系の必殺技なので使い勝手はいいが、相手にガードされたときにスキが若干大きいのが悩み。中、強だと相手との間合いが開くためやや反撃を受けにくい。中間距離から奇襲するのが得策であろう。EX必殺技にすると2ヒットするようになり、相手を一気に押していけるのが利点。ガードされても間合いは開かず、スキは小さい。

タイラントバニッシュ/タックルを4発仕掛けたあとに強烈なラリアットをかます突進系スーパーアーツ。攻撃発生が非常に早いので、連続技や割り込みに使いやすい。SAゲージはやや長いが、それに比例した大ダメージを期待できる。スキが大きいので、確実にヒットさせていきたい。

ユピテルサンダー/ 構えた手の前方に大きな電気の塊を作り出し、それが徐々に収束、気弾となって飛んでいく飛び道具系のスーバーアーツ。気弾になる前の電気塊部分の攻撃発生がなかなか早く、連続技に使っていける。5ヒット技で、スタンゲージの増加量が多いのが特徴。ダメージ自体はさしたるものではないが、相手のスタンゲージを半分近く蓄積させることが可能である。ガードされた場合の硬直時間が若干気になるが、画面中央なら相手を大きく後退させることができるので、あまり気にしなくてもいい。

エイジスリフレクター/鏡のような長方形の物体を前方に放つ技。物体は約3.5秒停滞したのちに自動的に消滅、もしくは相手が6回触れた時点で消滅するようになっている。

弱中強の違いは鏡が停滞する位置。弱が近く、中→強の順に遠方になる。また、®®同時押しで斜め上にエイジスリフレクターを発生させることができ、この場合は物体の攻撃発生が弱攻撃から連続になるほど早いのが特徴。

なお、相手側のガード方向はすべてユリアン側を正方向としてガードしていればよい。つまり、強で相手の後ろに置いて、相手を押した場合でも相手は正面ガードのままでやり過ごせるのだ。面白いのは、自らが物体を越えて相手を挟んだ場合、ガード方向は相変わらず正ガードで良いが、相手を物体に触れさせると手前に弾かれること。つまり、エイジスリフレクターは出した時点でノックバック方向は決まるが、ガード方向は自分に準ずるという性質をもっているわけだ。









































込/SA→× 立/屋 上 豪鬼の通常技はリーチの短いものが多いが、その代わり技自体が持つ攻撃判定がどれも強力だ。それぞれの性能を理解して使い分けていくようにしよう。

牽制やカウンター狙いには遠距離の立ち中心、立ち強 P、しゃがみ中心などが役立つ。これらの技が届かない 距離では、下手に技を出さすに間合い詰めを優先する。

近距離戦は連打キャンセルが利くしゃがみ弱®を主軸に攻めよう。豪鬼のしゃがみ弱®はリュウと同じタイプで先行入力が可能だ。しゃがみ弱®の2発目を1発目のうちに先行入力しておき、ヒット確認後にキャンセルから滅殺豪波動や滅殺豪昇龍につないでいく連続技が実戦的だ。連続技用には、ヒットバックが小さく次の技につなぎやすい近距離立ち中®、威力と安定性重視でしゃがみ弱®よりも攻撃発生が早い近距離立ち強®、この2つを用途に応じて使い分けていく。

投げに関しては、背負い投げと巴投げで投げる方向を 指定できる。その場から画面端に近いほうへ投げて、常 に相手を画面端へ追い詰めていくようにしよう。 頭蓋破殺

特殊技

必殺技

灼熱波動拳



必殺技

必殺技

**▶4₹#4**+**®** 



(ジャンプ中) **▼ ★ 申 十** P

**▶4**+**P** 

	必殺技	豪油	<b>支動拳</b>	₩±+	P
	弱9/中	market 1937 months and the	MENTINES IN CONTRACT PROPERTY.	1-11/-10/-10、強-11/	·-10/-10
	55	○/中○/強○	立/屈	management i	×
	16,	1 2	They VI	100	1 18
	1				
1	West.		The same of the sa		3
			21250	The state of the s	
1					Annual Waller of the You
			THE RESERVE AND THE RESERVE AN	Carlotte Control of the Control of t	No. of Spinster, Spinster,

1000				
	弱13/中13/強13			
	弱〇/中〇/強〇	立/屈	- L	×
	GOURT 15000	1 1 15	MILE MANAGEMENT	11 11
	(d) (d)			<b>A</b> 6.
			Tig.	
SKE	7		4	
	1	William I	- MANAGE	
7			13 4 -	
Luggi Marie	All the second of			
1		A MANAGEMENT	(A) As as	Jan 1
Sept.	<b>自然是一种的</b>	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	The second second	

斬空波動拳

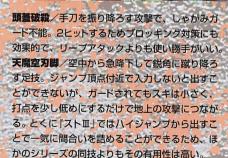
豪昇龍拳

7	弱15/中20/強24	弱 -23	/D/D、中-18/	/D/D、強-15/I	D/D
ij	弱〇/中〇/強〇	立	/屈	Ŀ	×
	12			7	THE RESERVE
100		56	1 116	5	1 1000
	Mrs. Mrs.				A
		The same of the sa			
1000			11 7		
	TO ME MAN TO THE REAL PROPERTY OF THE PERSON		S. Salar		
98				I LANGE	
			Autor Contract		And Control of









阿修羅閃空/無敵時間を伴う移動技。画面端に追 いつめられているときに脱出するのに使う。ただ し「3rd」では移動速度が遅くなっているので、 仕掛けどころを間違うと逆に窮地に追い込まれる ことになるので注意したい。

豪波動拳/両の掌に気をため、前方に撃ち出す飛 び道具。弱中強の違いは弾の速度のみ。攻撃モー ション自体の発生やスキに差はない。

1発目のヒサ部分のみSAキャンセル可能

**斬空渡動拳**/空中から斜め下へ向けて豪波動拳を 射出する、空中の飛び道具。これも豪波動拳と同 じく弱中強の違いは弾の速度のみで、射出角度や 攻撃発生および硬直時間といった要素に違いはな い。主に垂直ジャンプから撃ち、これを盾に攻め ていくのが豪鬼の基本戦術だ。

灼熱波動拳/全身の気を集約し、灼熱と化した豪 波動拳を発射する。総じて攻撃発生や硬直時間と いった要素が豪波動拳より劣っているが、ヒット させれば必ずダウンを奪うことができる。ボタン による違いは、弱→強になるに従いダメージが上 がり、これに伴いヒット数も増加する。

**豪昇龍拳**/拳を低く構え、ジャンピングアッパー を繰り出す。中と強はヒザによる攻撃が加わり、 ヒット数も増加してより高く上昇するようになる。 必殺技にしては珍しく出始めに無敵時間があり、 弱・中は1発目の攻撃判定が出る直前まで、強は 2発目の攻撃判定が出る直前まで持続する。

**竜巻斬空脚**/体を高速回転させ、連続回し蹴りを 繰り出す。中と強は出始めのヒザの部分にも攻撃 判定が存在する。このヒザ部分はしゃがんでいる 相手を立ち状態にすることができる。弱と中は、 ヒット後浮いた相手に追い打ちが可能だ。

空中竜巻斬空脚/竜巻斬空脚の空中版。出すタイ ミングでその後の軌道が変化する。ヒット後の相 手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶため、着地 後さらに打撃で追い打ちすることができる。



百鬼襲/「百鬼襲」とは地上から回転ジャンプしたのち、複数の必殺技に派生する攻撃体系の総称。 百鬼襲の発動時に押したボタンにより、回転ジャンプの飛距離が変化する。距離は弱から強にいく に従ってより遠く跳ぶ。

このコンビネーションは、着地から足払いを仕掛ける下段攻撃の「百鬼豪斬」、空中から掌打を放ち、ヒットすればダウンを奪える中段攻撃「百鬼豪働」、同じく空中から体を翻し、裏空刃脚で急襲する「百鬼豪力」、そして地上にいる相手の肩口をつかんで一回転投げを仕掛ける「百鬼豪砕」の4種類のバリエーションから成る。

百鬼豪刃は入力を引きつけて打点を下げることによって、地上攻撃につなぐことが可能。しかし残念なことに、天魔空刃脚と違いしゃがみガード

が可能だ。また、百鬼豪砕の投げ成立は、相手の立ちやしゃがみおよび画面端といった制限にとらわれることがない。相手が地上で投げられ判定のある状態なら投げられるため、非常に奇襲性の高い攻撃と言える。ただしボタンを押してから投げ判定が出るまでに少し時間がかかるため、そのタイムラグを考えて早めに入力する必要がある。

減機豪浪動/極限まで練った気を掌に集約して、これを相手へ向けて放出する豪波動拳のスーパーアーツ版。前作までの攻撃発生の遅さが改善され、中攻撃→豪波動拳のSAキャンセルや、しゃがみ弱の×2→しゃがみ弱のキャンセルからでも連続でヒットする。一定以上離れた間合いであれば、技をガードされても反撃を受けにくく、決め打ちできることを考えると安全性が高い技だと言える。

天魔豪斬空/ 滅殺豪波動の空中版。スーパーアーツセレクト時に滅殺豪波動を選んでおけば、併用することができる。必殺技の斬空波動拳と違い、余力によって技後に空中で後方へ跳ねるのが特徴。ガードされた場合でも、打点が低ければ反撃を受けない。こうした性質から、とくに相手を画面端へ追いつめたときの攻めの一手として選択肢に加えておくのがいいだろう。

減報等昇離/案昇龍拳を連続で繰り出していく、 高成力なスーパーアーツ。豪鬼が持つスーパーア ーツのなかでは最も攻撃発生が早く、弱攻撃キャ ンセルからでも連続技になる。突進能力が少々物 足りないが、それでも相手の技をガードしたあと の返し技にも使えるため、至近距離から発生の早 さが要求される場面では絶大な効果がある。







減殺豪螺旋 竜巻斬空脚の回転力を高め、その浮力で相手を巻き上げつつ、連続した回し蹴りを叩き込むスーパーアーツ。主に弱の竜巻斬空脚で相手を浮かせたあとに決めるといった、「確定場面での追い打ち」として用いるのに向いている技である。また、無敵時間も非常に長く、起き上がり時のリパーサル技としても効果的。攻撃力も高めに設定されており、一発逆転も狙える。

減穀豪韓國/滅殺豪螺旋の空中版。発動直後はその場で滞空し、そのあと上昇する。地上で出す滅殺豪螺旋との決定的な違いは、無敵時間の差にある。長めの無敵時間を持つ滅殺豪螺旋に対して、滅殺豪旋風は無敵時間がほとんど存在しない。

瞬獄職/「殺意の波動」の究極技。阿修羅閃空の 移動から相手をとらえ、直後に常人には目視でき ない速さの連続攻撃を叩き込む。使用するためには全2ゲージを一気に放出しなければならないが、 代わりにどのスーパーアーツを選択していても使 うことができる。

技の扱いか「移動投げ」のため、相手が地上で 投げられ判定が発生しているときにしか決めることはできない。普通の属性の打撃からはつながらないが、遠距離立ち強®の「振り向きのけぞり」からは例外的に連続技として成立する。実戦では、相手が立ち状態のときに遠距離立ち強®をヒットさせ、これにキャンセルをかけることが連続技成立のための条件。ただし、この場合はSAキャンセルとみなされ、打撃から連続技になってもダメージ補正で相手に与えるダメージは激減してしまうので気をつけよう。 金剛國製新/天高くかざした掌にすべての気を収束し、ためたエネルギーを地面に叩きつける無技。その有り余るパワーは、巨大な衝撃波を発生させるほど強烈。以前、豪鬼はこの技一撃でかの有名なエアーズロックを分断したことがあり、このときに金剛國製斬と命名された。また、この技は瞬獄殺同様SAゲージMAX時のみ発動でき、使用に際しては選択したスーパーアーツに依存しない。瞬獄殺が移動投げなのに対して、金剛國裂斬は立ち/しゃがみガード可能な打撃技。しかし発動から長い無効時度を有しており、相手の経ばと同

立ち/しゃがみガード可能な打撃技。しかし発動から長い無敵時間を有しており、相手の投げと同時に入力してもつかみ失敗のスキにクリーンヒットさせることができる。このため「空ジャンプからグラップディフェンス」といったお約束の裏の選択肢として使えば絶大な効果があるだろう。

後編はトゥエルヴvsネグロなどの注目のカードを紹介。 そして番外編ではキャラが飼っている(?) ペットたち(??)を紹介していこう。



# いぶきいまごと

高校生忍者対空手少女。 日本伝統の武術を通して、引かれ合うものがあるか?



開幕、いぶきとまことの蹴 りが交差する。二人の時間 が一瞬止まる。



そのまま落下地点へ。一瞬 の蹴りでお互いの力量が確 認できたか?



しかし勝負はこれから。お 互い十分に気合いを込めて、 構えを取る。

# トゥエルヴェネクロ

人型殺戮兵器同士の対決。 自由を求めるネクロに究極の「弟」が立ちはだかる!



複数のトゥエルヴに囲まれるネクロ。絶体絶命のピンチか?



その時、ネクロの電磁ブラ ストが炸裂!トゥエルヴが 空中へと回避していく。



残った一体のトゥエルヴ。 彼らの殺戮ショーはこれか ら始まる。

# エン(ヤン)いまごと

国籍、流派は違えども礼儀を重んじる 武道と武術に例外は決してあり得ない。



拝むように両手を組むユン に対し、まことは腕を交差 し礼の構えを見せる。



互いに黙礼。試合前の礼儀 に流儀や流派は関係はない。



対戦開始!ここから先は互いのスタイルが物を言う。 遠慮はしないぜ。

# エレナいエレナ

新しい友達探しに出かけたエレナ。 その前にもうひとりの自分が現れたら…



お互いに見つめ合うエレナ。 もう一人の自分に微笑みあ



手を合わせて、お互いが分かったか?。「よろしくね」 と自分に囁く。



クルッと宙返りを見せるエ レナ。しなやかな動きで身 をひるがえす。

# ヒューゴー

特定の組み合わせで、ヒューゴーの身体から 鳥が飛んでいく登場シーンが存在する。 各キャラの組み合わせは以下の通り。



3羽の鳥がヒューゴーの身体から飛び立つ。身体が巣になって ら飛び立つ。身体が巣になって

対 春麗 対 まこと 対 ユン 対 ヤン

対 リュウ 対 いぶき 対 豪鬼

# オン

試合開始直後と対戦終了時に登場するかわいいネコ。 ヤンで対戦3連勝以上の条件を満たすと出現する。 はたしてヤンの飼っているペットなのだろうか?

番外編



ヤンの側に白いネコちゃん が。対戦が始まるとステー ジから避難します。



対戦が終了すると、またヤンの側に戻ってくる。ヤンも思わず顔がほころぶ?









# ギル使用コマンド

①コインを投入する
②スタートボタンを押す
③プレイヤーセレクトで⇒と入力してボタンを押す(1P時。2P時は◆★★★ボタン)
④スーパーアーツセレクトで★か♥♥と入れてボタンを押す

⑤CPU戦で9人勝ち抜く⑥10人目でSAゲージをためたら「♥★♥♥★▶+®」と入力





### ~通常技・特殊技~ ユリアンよりコマが少ないぜ!

ギルの通常技は、弟のユリアンに準じたものになっている。しかも多くの技がユリアンに比べて出が早く、正直「こりゃ強え〜」という感じだ。もともとギルがオリジナルなわけだし、兄なわけだし、CPU戦でしか使えないわけだし……ま、強くて当然といったところか。

特筆すべきはしゃがみ弱®。キャンセルはかからないが、連打が効くうえに「しゃがみ弱®→しゃがみ中®」というターゲットコンボもある。ほかにユリアンの「立ち弱®→立ち中®」も可能だが、ギルの場合は立ち弱®の戻りが死ぬほど早いためつながるのだ。ほんとに死んだら困るので「死ぬほど」という表現は取り消すが、立ち弱®からはほとんどの通常技につなげることができるぞ。

### ~特殊入力技・必殺技~ スーパーアーツ、EX必殺技なぞいらねっす

特殊入力技は→+中®と◆+中®の2種。前者は ユリアンと同じ。後者はショートアッパー。適当 に使ってくれ。

必殺技はすべてコマンドで出せるというあたり に兄の風格が感じられる。強攻撃と必殺技は、右 半身による攻撃が炎属性、左半身が氷属性になっ ている。あんま気にしなくていいけどね。

パイロ(クリオ)キネシスはボタンで角度が変わる2ヒットの飛び道具。スキが小さいので近距離からぶちかましてもいいだろう。サイバーラリアットは超っ早突進技だ。サイコヘッドバッドはしゃがみ強®からの追い打ちなどに。ムーンサルトニードロップは反撃されにくいので意味なく使ってもそれなりに強いぞ。

【CAUTION \_ COページでは「トゥエルヴのX.C.O.P.Y.をギル戦で使うとギルに変身する」ってことをいいたいわけです。 対戦では使えません。 あしからす。 担当:C・LANより



TEXT: 善之字元帥

# 無理せず順を追って上達してくこと、これが重要

このページでは、はじめのうち理解しづらいシステムをどうやってマスターしていくかについて説明していこう。

# はじめは無理にブロッキングを狙わない

「スト町」にはじめて触れる人にとって、ブロッキングとはあまりに魅力的なシステムである。上級者が相手の攻撃を読み切ってブロッキングを取り、超破壊力の連続技を叩き込む瞬間はとにかく「カッコイイ」としか言いようがない。ところが、実際にブレイしてみると、華麗にブロッキングをキメて連続技を叩き込むはずが、ボコボコと相手の技をくらってうまくいかないのではないだろうか?

実はこれ、初心者が最もつまづきやすいボイン トなのである。ブロッキングとは、あくまで相手が 特定のタイミングに特定の技を出してくれなければ成功しないものなので、きちんと連係を組んで「相手に思わず手を出させる」ような状況を作ってやらなければならないのだ。

とはいうものの、そんなに難しく考える必要はない。要するに、はじめは無理にブロッキングを狙わず、きちんとキャラを動かせるようになろうというというだけの話なのだ。キャラの動きさえきちんとできれば、ブロッキングの狙いどころなどいくらでも思いつくようになるはずだ。



れてしまうぞ!

# ブロッキングを取られてしまう。 どうしたらいい?

さて、はじめのうちは無理にブロッキングを狙わす、キャラをきちんと動かせるように練習するのはいいとしても、おそらくお店に置いてあるのは対戦台ばかり。そこで、もしもブロッキングのうまい上級者と出会ったときのために、まずは相手のブロッキング対策について説明しておこう。

最初に説明するのは、相手がこちらにジャンプしてきて、対空技を出したところをブロッキングをされてしまうという「空中ブロッキング」の対策について。この空中ブロッキング、上級者はある程度見てから入力しているので(理由は後述)、実のところ取られないように工夫するのはかなり難しいのだが、対策はきちんとある。

ひとつの解答は、こちらの対空技を多段攻撃にして、相手に複数回のブロッキング入力を強いるというもの。例えば使用キャラがリュウ・ケンなら、対空を強の昇龍拳やアッパー昇龍拳にしてみると、空中側も連続でブロッキングを成功させなければならなくなるので、無事に着地できる確率は大きく低下する。これは極端な話、相手が必ず空中ブロッキングを狙っていることが読めているなら、初段が対空性能のないターゲットコンボでも同様の役割は果たしてくれるはずだ。もしもこういった便利な多段対空技がないキャラの場合は、昇り蹴り





◆ありかちな例。リーブの直後、相手が下段 ◆ほんの少し待つ。相手は連続技持ちのた ◆遅らせて攻撃!相手のブロッキング方向 ブロッキングを狙っているとわかったら…… め、一瞬動きが止まっているはずなので…… とは逆の攻撃を出せればさらに有効だ

や早出しの対空などを代わりに使い、タイミングをすらしてみるといいだろう。

これに対して、相手に「地上ブロッキング」を取られてしまう場合は、もう少し話が深刻。なぜなら、ある程度見てから入力できる空中ブロッキングとは違い、地上ブロッキングの場合は相手の罠にはまっている(これは裏を返せば、上級者でも見てから地上ブロッキングを取るのはほぼ不可能ということを意味する)可能性が高いからである。さらに、地上でブロッキングは取られるとそのまま連続技をくらいやすいので、被害の面でも空中ブロッキングより大きいといえる。

では、地上ブロッキングに対してはどう対策すればいいかというと、これは取られた場所を一つ一つ覚えていくのが基本。狙われやすいパターンとしては、見かけ上スキが大きそうに見えるのに、実はスキは小さいというような技をガードさせられた直後にブロッキングを仕込まれているというものが多い。ありがちな例を挙げてみよう。相手

が近距離で中段攻撃のリープアタックを出し、それをガードした直後は、そのまま攻められるのを嫌ってとりあえずしゃがみ攻撃を出したくなるもの。 上級者にとってはこういったところが狙い目になるので、リープアタック→下段ブロッキングを1セットにして連係を組んでくるのだ。

このように、相手がブロッキングを仕込んでき そうな場所がわかったら、こちらはワンテンボ遅ら せて技を出すか、相手が入力しているブロッキン グ方向とは逆の攻撃(下段ブロッキングには立ち 中の強攻撃、上段ブロッキングには足払い系の技) を出して対応しよう。ブロッキングを入力してい る側は、「成功したら」連続技を入力するつもりで いるので、失敗したときはノーガードで立ってい ることが非常に多いのだ。

ここまでに挙げたブロッキング対策を完全に実 行するのはなかなか難しいが、いずれも上級者に 対して必ず効果のある策ばかり。少しずつでも構 わないので、確実にモノにしていこう。

# ADVICE T

- ・相手の空中ブロッキングには多段の対空技で対抗!
- ・地上ブロッキングにはタイミングをズラすだけで効果的!

# 自分からブロッキングを狙ってみよう

さて、一通り相手のブロッキング対策がわかっ たところで、今度はこちらからブロッキングを狙う 方法について説明していこう。

最初に覚えたいのが、比較的簡単な「空中ブロ ッキング」の狙い方。これがどうして簡単なのかと いうと、こちらが跳び込めば、相手は必ず対空技で 撃墜しようと考えるからである。そして、対空技 は当たるように出さなければ意味がないので、ジ ャンプの軌道をイメージして、相手と自分が接触 しそうな地点(実際には、ジャンプが下りに差し掛 かったあたり)で入力しておけば、高い確率で対空 技をブロッキングできるはずだ。注意したいのは、 相手の技を見て入力するのではなく、位置関係を 見て入力するという点なので、そのあたりを間違 えないように。また、この入力法だと、先ほど対策



のところでも触れた早出し対空と昇り蹴りが厳し いが、これは上級者でも完全には防げないものな ので、ある程度割り切っておこう。

このように、ある程度状況を判断しながら入力 する空中ブロッキングに対して、「地上ブロッキン グ」は読みが重要。では、実際にどういったところ が狙い目かといえば、リープアタックやスキの小 さい技を相手にガードさせた直後がそれにあたる。 こういった状況では、相手はすぐに技を打ち返す か否かの二つに一つなので、ガード硬直が解ける と同時にブロッキングを仕込んでおけば、成功す る確率はかなり高い。ブロッキング対策のところ で述べたリープアタック→下段ブロッキングはそ の代表格だが、探せばいくらでも類似例はあるは ずだ。また、これらのポイントでブロッキングを狙 うときには、ブロッキングの成否に関わらず、常に 成功したつもりで連続技の初段まで入力してしま うことも重要。せっかく地上ブロッキングに成功 しても、何もできないのでは本末転倒なので、成 否判断は初段を出してから行うように。







# ADVICE 2

- ・空中ブロッキングは相手との接触点をイメージしよう!
- 地トブロッキングは「読み」。見てから取るのは無理と考えよう!

# グラップディフェンスはどうして発生するのか?

最後に、よく見かける「ジャンプして何も出さず、 着地と同時にグラップディフェンスが発生する」と いう奇妙な状況が多発する理由について説明して おこう。実はこの状況が発生する理由は、これま でに説明したブロッキング(特に空中)と密接な関 係があるのだ。

順を追って説明しよう。ある程度ブロッキング の熟練度が上がった者どうしの対戦では、相手が こちらに跳び込んできたとき、対空技を出すと空 中ブロッキングに取られそうなため、怖くて対空 技を出せないという心理が生じる。ところが相手 にしてもこの心理は同様で、ジャンプ攻撃を出し つつ跳び込むと対空技で落とされそうなため、安 全な空中ブロッキングで跳び込みたいと考える。 この二つの心理がかみ合ったとき、ジャンプ後お 互いが何もせずに密着で対峙するという異様な状



況が発生するのだ。そして、こんなとき最も信頼 できるのが発生の早い「投げ」なので、お互いが投 げ合った結果、必然的にグラップディフェンスとい う膠着(こうちゃく)状態が発生するというわけだ。

この膠着状態は、えてして何度も繰り返されが ちだが、実は空中側に均衡を打破する策が残って いる。それは「着地と同時にスーパーアーツや昇 龍拳など、相手に投げられず、かつ判定の強い必 殺技を出す」というもので、要はもしも地上側が投 げを入力していたら、投げのスキにこれらの技を 叩き込んでやろうという寸法だ(厳密にはスキでは なく、こちらの無敵技に相手が投げで突っ込んで くる形になるのだが)。もちろん、相手が投げるタ イミングを若干遅らせてきたら、ガードされて手 痛い反撃を受けるというリスクはあるものの、膠 着状態を切り崩す手段があるということは大きな プラスになるはず。さらに、必殺技やスーパーア ーツのコマンドはグラップディフェンスのコマンド と重複して入力(昇龍拳コマンド+弱P+弱IPな ど)できるので、万一こちらが投げられてもグラッ プディフェンスだけは発生するという両対応の入 力もできる。覚えておいて損はないぞ。







# ADVICE

- ・空ジャンプの着地に投げを入力するのは「お約束」!
- グラップディフェンスと必殺技コマンドは重複できるぞ!

# プロッキングの低額み

TEXT: ちゃっきー

# 少しずつ姿を変え、そしてここに至る……

シリーズを通してシステムの軸となってきたブロッキング。知って得 する『3rd』のブロッキングシステムを、ここで解析していこう。

# 第一章 『ブロッキング って何?

初めて『ストⅢ』をやろう、という人は、やはりこ こでつまずくことが多いと思う。そもそもブロッ キングにはどんな意味があるのか。そして、どうし たらできるのか。まずはここから考えてみよう。

### どうすれば取れるの?

ブロッキングの種類は、レバー前の上段ブロッ キングと、レバー下の下段ブロッキングの2つ。中、 強の立ち技、ジャンプ攻撃、リープアタックは上段、 しゃがみキックなどの立ちガードできない下段攻 撃は下段でブロッキングできるほか、立ちの弱攻 撃やしゃがみパンチ系の技のように、どちらでも取 れる技もある。例外もあるが、それはおいおい覚 えればいい。また、ジャンプ中に入れる「空中ブロ ッキング」は、前入力のみ。要注意だ。

コツは、前または下に入れたあと、レバーをす ぐニュートラルに戻すこと。入れっぱなしにしたと きよりもブロッキングの受け付け時間が長くなり. 単純に有利だ。例えば地上対地上の場合、入れっ ぱなしの場合6フレームしかない受け付け時間が、 ニュートラルに戻すことで10フレームに伸びる。 なお、レバーをほかの方向に入れると、その瞬間 に受け付けが切れる。慣れないうちは、くらっても いいぐらいのつもりで思い切って入力しよう。

### 取ることのイミ

ブロッキングに成功したときの報酬は、必殺技 でケズられないで済む、というだけではない。本 来ガードさせられると固まってしまう時間(=ガー ド硬直)が短縮されるため、スキのない技にも反撃 できるようになるのだ。ブロッキングの有効な使 い方は、これを利用して華麗に反撃するところに ある、ということはいうまでもない。

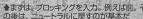
例えば、最も一般的な地対地のブロッキング。こ の場合は、成功した瞬間から16フレームの間両者 が停止。その後、技を出した側には、一方的な停 止時間、さらには技自体の硬直時間までがスキと して加算されるため、ブロッキング成功側がある 程度発生の早い技を出せば、ほぼどんな技に対し ても、しっかり反撃できるというわけだ。

また、地上ブロッキングの場合は、両者停止時 間中(青く光っている間)に技のみの先行入力を受 け付けている。この間に技を入力すれば、必ず最 速で反撃できるぞ。キャラクターごとに反撃に適 した連続技を用意し、的確に叩き込もう!

もちろん、時間の経過や有利時間などの数値に は状況や技ごとに違いがある。もっと深く知りた い人は、第四章を参照してほしい。

### ブロッキング成功から反撃までのプロセス







★まずは、ブロッキングを入力。例えば前。そ ★受け付け時間内に上段ブロッキング可能 ◆即座に反撃。自分の使うキャラクター。の後は、ニュートラルに戻すのが基本だ な攻撃がくれば、カツーンと取れる とに、使いやすい反撃技を用意しておこう。



# 第二章 こんなときはどうなるの? ブロッキングQSA

ここでは、ブロッキングに関するさまざまな疑 問にお答えしていこう。

### Q1:ブロッキングは下下、とか前前、あるいは下 前下前とかで受け付け時間は継続されるの?

A:一度ブロッキング入力をした場合、そこから 23フレーム間ブロッキング入力を受け付けない時 間があるため、できません。それどころか、前前 と入力すると、2度目の前を入れた時点で受け付 け時間が切れてしまうので、ブロッキングを狙うと きは、必ず1回のみ入力するようにしましょう。



ただ、受け付け不能時間は上段ブロッキングと 下段ブロッキングそれぞれが独立して計算されて いるので、前下、あるいは下前という入力1回なら、 両方とも有効になります。もちろん、上段技と下 段技の両方を取ることはできませんが……。

#### Q2:起き上がりや、硬直中も受け付けてるの?

A: 起き上がった瞬間に取りたいときは、起き上 がる寸前ぐらいにブロッキングを入力してしまって OK。これで起き上がりの直後に受け付けを生か すことができます。技の硬直が切れる瞬間やジャ ンプの着地でも、同じ要領でブロッキングができ ることも覚えておくといいでしょう。

#### Q3:ブロッキングできない技ってあるの?

A:投げ系の技がブロッキングできないほか、いぶ きの雷打、オロの仁王力、ネクロのスネークファン グ、アレックスの◆+強P、そして新技となる豪鬼 の金剛國裂斬(初段)の5つは、ガードはできます が、ブロッキングすることはできません。対照的に、 リュウの電刃波動拳は「ガード不能だがブロッキン グのみできる」という特殊な技になっています。

### Q4:空中ブロッキングしたあとに技を出したら、 逆にブロッキングされたんですが……。

A:空中ブロッキング後は、両者停止中の先行入 力が受け付けていないため、最速で技を出すのが 難しいことに加え、空中技を取られたあとはその 硬直時間に関わらず、取られてからある程度時間 が経つと「ブロッキングのみできる」状態になりま す。空対空でブロッキングされたら、反撃にブロッ キングを狙ってみるといいでしょう。もちろん、完 全な反撃になってしまう場合もありますが……。



# 第三章 新システム「赤ブロッキング」の謎に迫る!

ブロッキングに関わる前作からの変更点として 最も大きいのが、この赤ブロッキングだ。成功し たときに、赤く光ったらその印。このブロッキン グの秘密を、ここで明かしていこう。

### 連続ガードでも割り込める!

本来、無敵技でも割り込めないような、いわゆ る「連続ガード」中のブロッキング、それが赤ブ ロッキングだ。間隔の短い多段スーパーアーツや ターゲットコンボ、はたまたキャンセルを絡めた 連係などに対し、一度ガードしたあとでも、この ブロッキングなら途中から割り込めるというわけ。 成功すると、普段青く光るところが赤く光るエフ ェクトになり、その後は通常のブロッキング後と 同じ状況になる。通常のブロッキングよりも受け 付け時間がかなり短いため、そう簡単にできるも のではないが、狙う価値は十分にある!

### こんなときに狙ってみよう

それでは、どんな状況で狙っていけばいいのか を考えてみよう。受け付けがシビアなので、ある 程度状況を限定しておく必要がある。

ひとつは、体力がほとんどない状況で多段のス ーパーアーツをガードしてしまったとき。これに関 しては、狙うのがオススメ、というよりも狙わなく てはならない状況といえる。失敗する可能性は高 いが、そのままケズられるよりマシだ。

実戦的に通常時でも狙ってみたいのは、ジャン プ攻撃ガード後の地上技。タイミングが分かりや すく、比較的取りやすい。上段、下段の使い分け は、キャラクターや相手のクセから判断しよう。

もうひとつは、ガードしても反撃できないような 多段技に対して。慣れが必要だが、ネクロのトル ネイドフックなどに狙ってみたい。

### 赤ブロッキングの副作用

このシステムが追加されたことによって、防御 側が不利になった点もある。それは、下段や中段 属性の技を含まない連続ガード中であっても、ガー ド方向以外にレバーを入れると、途中からくらう ようになってしまったこと。例えグラフィック上は ガードモーションでも、内部的にはノーガード状態 が存在している、というわけだ。

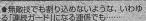
赤ブロッキングに失敗したときはもちろんのこ と、ガード中にコマンドを入力しようとして、途中 からくらってしまうことも多々ある。多段技に対し て必殺技やスーパーアーツで反撃したいときなど は、しっかり最後までガードし終わってから入力す ることを心がけるようにしたい。

ただ、レバーがガード方向に入っていれば、ボタ ンを押してもくらうことはない。多段技に対して最 速タイミングの通常技で反撃したいときなどは、ガ ード中に連打で入力してもOKだ。



### こうして狙え! 赤ブロッキング







◆ブロッキングでなら割り込めるようにな ◆取ったあとは、通常のブロッキングと同った。赤いエフェクトのがその目印だ じ。もちろん、同じ感覚で反撃できる

# 第四章 全ブロッキングパターンの数値を紹介!

ブロッキングの受け付け時間および成功後の有 利時間には、取ったときの状況によって差がある。 ここでは、それらのデータをまとめてみた。受け 付け関係で注目したいのは、赤ブロッキングの2 ~3フレームという数字。これを見ても、かなりシ ビアなことが分かる。地上で空中技に対してブロ ッキングする場合の5フレームというのも意外だ。

有利時間に関しては、地対地のブロッキング時 に技によって差が出ていることに注目。また、飛 び道具を取った場合、相手側の停止時間がないこ とにも注意しておこう。場合によっては、ブロッキ ングしたがゆえに不利になってしまう場合もある。



# ブロッキング成立時の状況別DATA

TECH DOX

			THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IS NOT THE OWNER.			MINISTER STREET, STREE
ブロッキング の種類	地上技を地上で ブロッキング	空中技を地上で ブロッキング	空中技を空中で ブロッキング	地上技を空中で ブロッキング	飛び道具を ブロッキング	赤ブロッキング
受け付けフレーム	N10/A6	N5/λ5	N7/\6	N7/\6	N10/26	通常技 N3/入3 必·SA N2/入2
ブロッキング成功側 の停止時間	一律 16フレーム (1フレーム= 1/60秒。他の項目も同僚の					
ブロッキングされた側 の停止時間	弱20 中19強18 必16 SA16	16	16	16 •	0	状況に準する
ブロッキング成功側 の完全有利時間	弱4 中3 強2 必0 SAO	0	0	o	-15	状況に準ずる
時間停止中の 先行入力受け付け	有り	有り	なし	なし	有り	有り
備考	地対地のプロッキ ングの場合、技に よって取られた側 の停止時間が。結果、野飲制が、結果、野飲的が、 製キャン・ルルのが 撃キャンには、非代 に割り込なな に割りなるないで、 に割りなるない。 に割りなるない。 に割りなるない。 に割りなるない。 にあっている。	意外なほど受け付注 目のほか、ユリッアや レミーのにか、ユリッアや レミーのったく、基 ルルグレな空発が適 本的に持つ数値、 にもこのが適 にもたる。 の外のののでは、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は	空中ブロッキ時間中に先行入力がきない。 を持行入力がきないないでは、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般	基本的には、空対 空のブロッキング と同じ扱いだなら、 有利時間中の先 行入力も効かない・ 停止時間中の先 行入力も効かない いで、スキの小さ い技を取った場合、 反撃できないケー スも多くさな意 しることに注意 おきたい。	飛び道具の場合、 飛び道具の場合停止し、相手いにできまりに関はない。 がにガードできまかにが、多いの飛び道とがいい、 うないほうがいい、 ケースもあ付きない。まで、受けなって、 は状況によって変わる。	受け付け時間が寝端に短く、非常にシビアだ。ととまで実戦レルになるかは、プレイヤーの腕次勢心、取ったところの別別に適合にあるが、利時間は、状況別というにあたのプロタ値がある。

※表内の「N」はレバーニュートラル、「入」はレバー入れっぱなし、「必」は必殺技、「SA」はスーパーアーツをあらわす

リーチ、判定に優れた通常技を生かし、アウトレンジで完封せよ!

# STRIKE A NEW RIVAL !!

春麗は、必殺技に頼らず、リーチや判定の強い通 常技を主軸とした中間距離での闘いを得意とする。 単発傾向が強いだけに、超低姿勢の攻撃や、足元 への攻撃をかわしつつ前進する攻撃など、しっか りと各技の役割を理解し、工夫することが大切だ。

TEXT: GED

# 強力な牽制技で中間距離を制す

中間距離における春麗の強さを支えているのが、立ち強Pとしゃがみ中P。 立ち強Pは最もリーチが長い上に、判定や攻撃力にも優れており、しゃがみ 中®は極端に姿勢が低く、相手の立ち技をかわしつつ攻撃できるからだ。ま た、◆+強®も牽制技つぶしとして重宝する。相手の牽制技に対して、置い ておくように使っていこう。

最初(ラウンドスタート時)は中間距離の間合いから始まるので、まずはこ ちらがイニシアチブを握っているというのも都合がいい。強攻撃はSAゲー ジの増加量が多いので、序盤などSAゲージがない状態では、効率良くタメ ていくためにも、アウトレンジから強攻撃を使っていく意味は非常に大きい と言えるだろう。



★相手の前進を阻み、牽制技もつぶす立ち強®。 対空にも使えるぞ



▲驚異的な姿勢の低さを誇るしゃがみ中®。

# 対空技にもなるしゃがみ中P

対空技には、立ち強®、◆+強®、立ち中®、立ち中®、しゃがみ中®と さまざまあるが、空中ブロッキングを多用する相手にはしゃがみ中®の使用 頻度を増やしていくといい。もちろん、気功掌や天星乱華といったスーパー アーツ対空も有効。ブロッキング対策としては、EXスピニングバードキック や◆+中®→キャンセル必殺技(百裂脚、気功掌、天星乱華)なども有効だ。空 対空では、TC(斜めジャンプ強®×2)や垂直ジャンプ強®がメインとなる。 ジャンプが高いキャラや、ハイジャンプする相手には、空中ブロッキング対 策として空中投げも狙っていこう。

跳び込みにはブロッキング対策も兼ねたTC(斜 めジャンプ強P×2)や、斜め下に判定の強い斜め ジャンプ強心を使おう。特殊な例だが、1フレー ム後に空中判定になる性質を利用した「着地投げ と思わせて➡+強応しという手もアリ。これはほ かの投げ状況においても応用が効くテクニックだ。ぼう



手数を増やしたい場合は、近距離戦において▶+中®や▶+強®、しゃが み強®といった「前進する技」を連係に組み込んでいくといい。とくに♥+中 Rは、発生は遅いがガードやヒット後に間合いが離れず、近距離戦を継続し やすい。ブロッキングやしゃがみ中心、⇒+中心などを狙っていこう。⇒+ 強®は足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるので多用していきたいが、しゃ がみ状態の姿勢が低い相手には空振りしてしまう点に注意。相手を選んで使 っていこう。しゃがみ強®やしゃがみ中®は、主にキャンセル気功拳への連 続技狙いに使っていく。多用はしないが、たまには奇襲としてキャンセル覇 山蹴を使ってみるのもいいだろう。もちろん、間合いを詰めることができ、中 段でもあるリープアタックも近距離戦での有効な選択肢だ。



★+強®は相手の攻撃をつい95円パタワンクー技。同様の使い方にしゃがみ強®もある +強®は相手の攻撃をつぶす強力なカウン



♠EXスピニングバードキックは有効範囲が広く、意外と使いやすいぞ

# スーパーアーツ選択の指針

気功掌は、対空だけでなく、連続技や返し技としても使える汎用性の高さ が最大の魅力。唯一不満な点は攻撃力だが、それを補って余りある安定感は ほかのスーパーアーツにない利点。手堅くいくならオススメ。

鳳翼扇は、連続技や返し技に使っていくため、積極的に近距離戦を挑む攻 撃的なプレイヤーにオススメ。最後の蹴りにHJキャンセルをかけて、「前方 ジャンプ強®」や「鷹爪脚(ジャンプ中♥+中®)→ジャンプ強®」などで追い 打ちが可能。わざとダウンしない攻撃で追い打ちし、着地と同時にたたみか けるという手もアリ。

天星乱華は、対空目的の防御専用スーパーアー ツ。無敵時間が長く、最大ストック数も3と多い のだが、使いどころが少ないのが最大の欠点。近 距離での対空としては最も信頼度が高いが、効果 範囲の狭さと、攻撃力の低さは覚悟しておこう。 ジャンプの高いキャラには使ってみてもいいかも。オススス



# COMBO BASIGS ~基本連続技~

しゃがみ中心からのヒット確認をマスターすべし!

A/しゃがみ中心からのヒット確認連続 or風翼扇のほうが攻撃力が高い。 技。とりあえず気功拳までを決め打ちし、 **B/金+強®**で背後から蹴飛ばして、ノ をSAキャンセルするというもの。至近 距離からでないとつながらないが、接近 戦での重要なダメージ源となるのでぜひ マスターしてほしい。ちなみに、ヒット 確認が必要ない状況であれば、(コンボ補 正がかからないぶん) ◆+強P→気功掌

しゃがみ中心のヒットを確認して気功拳 ーキャンセルスーパーアーツ。ヒット確 認はかなり楽。SAゲージがない場合は しゃがみ強化でもOK。

> C/天星乱華は効果範囲が狭いため連続 技向きではないのだが、あえて使うとし たらこれくらい。ほぼ密着でブロッキン グした場合やスタンさせた場合にどうぞ。

A しゃがみ中心 気功拳 ふふ 気功掌 or 鳳翼扇(+追い打ち)

C ◆+強P or しゃがみ強P → 天星乱華



TEXT: K-TAN



暴れスタン少女 ここに見参!

# STRIKE A NEW RIVAL !! まこと

とても大ざっぱな感じのするまことではあるが、 その内に秘めたる力は本物だ。技の破壊力より も、スタンパワーが凄まじいのだ。唐草絡みの 連続技が1回決まるだけでも、半分近くまで夕

マっていく。これが2セット決まれば……

# 疾風で幻惑! ダッシュを生かして唐草を決める!

コマンド投げである吊るし喉輪・唐草(以下、唐 草)はダメージこそ低いものの、追い打ちで技を たたき込めるところに最大の利点がある。追い打 ちで入る技の代表格は、立ち強P→強突進正拳突 き・疾風(以下、疾風)、しゃがみ強®、正中線五 段突きなどだ。最初に唐草を狙うときは、前方ダ ッシュで近づくことから始めよう。まことのダッ シュはかなり素早いので、相手に反応されにくい。

そこで問題になるのが、「どのタイミングで前方 ダッシュすればいいのか?」だろう。一応相手の スキを見て決めにいくことはできるが、通常技な どを出して、よく牽制してくる相手には効果がな い。要するに、牽制技でこちらのダッシュを止め られてしまうのだ。ダッシュからの唐草を発揮さ せるためには、こちらも通常技で牽制し、相手側 にガードさせる状況を作る必要がある。使ってい く主な牽制技は、しゃがみ中®、しゃがみ中®。ほ かにも牽制技はあるが、離れた間合いから出せる

ものとしてこの2つを選んでみた。そこで疾風の 登場だ。疾風はコマンド入力してすぐに攻撃する ことができるし、ボタンを押しっぱなしにするこ とで攻撃タイミングをずらすこともできる。これ を利用しない手はない。そこで、このボタン押し っぱなしの状態を、「疾風の構え」と仮に呼ぶこと にして、これを使った連係の一例を挙げてみる。

例:しゃがみ中P→疾風の構え→®で構えをキャ ンセル→前方ダッシュから唐草

これは、しゃがみ中Pにキャンセルをかけて疾 風を入力して構えることで、相手側に「いくぞ!」 と見せかけてガードを誘う。だが、実際はボタン を放して攻撃するわけではなく、®で構えをキャ ンセルして、前方ダッシュから唐草を狙いにいく というもの。ここで注意すべきことは、あまり構 えを長くとりすぎないこと。長すぎると考える余 地を与えてしまうぞ。また、無理に前方ダッシュ する必要はなく、牽制に戻るのも手だ。



と構えてガードを誘発。すか さず®でキャンセルして·



さて、吊しに



◆大成功! かけ声を合図に立ち強P→強 疾風をぶちかますんじゃ!

# 唐草は2度到来する!

疾風は、構えずに直接出してガードされると、確実に反撃を受ける必殺技 である。しかし、ヒットすれば、まこと側が若干ではあるが有利になる。疾 風ヒット後の選択肢として挙げられるのが、弱唐草、ブロッキング、しゃが み強®の3つだ。弱唐草は通常技でまことの攻撃を止めようとする相手キャ ラを捕らえることができ、ブロッキングは唐草に対して必殺技で反撃を試み

る相手に使用する。そ して、しゃがみ強化は、 相手が後方ジャンプで 唐草を回避しようとす るのを、阻止する役割 を果たす。相手が唐草 をどう回避するのか、 よく見極めて選択して いこう。唐草→立ち強 P→疾風のあとに狙う のだ。



# スーパーアーツは面白い!

まことのスーパーアーツはどれも個性が強く、プレイヤーによってバラバ ラに分かれることが予想される。正中線五段突きは決めることができる場面 が非常に多く、もっとも安定性のあるスーパーアーツといえる。リープアタ ックから狙えるのも大きい。暴れ土佐波砕きはヒット後の追い打ちが魅力で、 追い打ちをプラスしたときのスタン力はかなり高い。しかし、確実に決めら

れる状況が限定されてい るので、キャラの位置を 把握しなくてはならない。 あとは、バクチで決める か、スタン中を狙うくら いか……。丹田練氣・攻 めの型は、攻撃力は上が るがガードができなくな るので、ロマン派の人に →<sub>ガードができないため</sub>、 お勧めだ。ある意味、-番悩み甲斐がある。



◆ゲージは長いが、連続技の 成功率が高い正中線五段突き キャンセルで、疾風から



ロッキングを強いられる丹田練氣・攻めの型。今後の研究 でどう発展するか楽しみ

COMBO BASICS ~基本連続技~

暴れ、乱れて、咲き乱れ……

の応用がきくのがこの連続技。強疾風を 正中線五段突きに代えてもいいし、画面 端を背にしていれば**立ち強**P→中暴れ土 **佐渡砕き**が連続ヒットする。暴れ土<u>佐波</u> 砕きがヒットしたあとは、前方ダッシュ で相手キャラの下をくぐり、**直上正拳突** き・吹上(以下、吹上)→HJキャンセル

A/まことの連続技は、種類は少ないが、 →ジャンプ強Pが狙える。ここで<u>の注意</u> 途中からの分岐が豊富。そして、それら 点は、下をくぐったときに相手キャラと まことの位置が逆になるため、吹上のコ マンド入力が逆になるという点である。 B/閃空カカト落とし・剣は着地に硬直 があるが、ブロッキングされにくい。 C/一応打ち下ろし手刀・颪が立ちヒッ トでも連続技になるが、画面中央付近で 決め打ちしないと連続ヒットにならない。 A 吊るし喉輪・唐草 \_\_\_\_\_ 立ち強® \_\_\_\_ 強突進正拳突き・疾風

B 中閃空カカト落とし・剣 しゃがみ中® 強突進正拳突き・疾風

C 弱打ち下ろし手刀・颪 暴れ土佐波砕き(間合いでボタン使い分け)



◆音で判断するなら「おりゃあ」 のあと。絵なら降ろしたとき



★立ち強®を叩き込む! ボタン連打より目押しで決めよう



# STRIKE A NEW RIVAL!!

機動力が低いQは、相手に近づくのが非常に困 難。相手との間合いを常に把握しつつ通常技を 駆使して近づき、一気にラッシュを……と、言 いたいところだが近距離戦は苦手。しかし、コ マンド投げが決まれば流れが変わるぞ。

# 基本戰術

Qの基本的な闘い方を全体を通して見てみると、 すべて牽制技から始まっていると言えるだろう。特 に、Qは機動力がなく、前方ダッシュからの攻め を得意としないので、基本的な立ち回りを覚えて おかないと攻めに移ることができなくなる。まず、 中間距離で牽制技として使える技をピックアップ してみたのでこちらを見てほしい。

- ①立ち強化
- ②遠距離立ち中形
- ③立5中P

これらの技が主に中間距離でのメインとなる技 だ。なかでも①は、Qの技の中で最もリーチがあ り、なおかつ攻撃力も高い。また、攻撃判定が横 方向に対してかなり強い高性能な技なので、相手 の下段攻撃をある程度かわしつつヒットさせるこ とができるが、そのぶん空振りしたときのスキも 大きいので、この技を出すときは最低でも相手に

ガードさせるようにしよう。

②は、中間距離よりも若干相手に近い間合いで 使うと効果的。この技の性能も①と似ているのだ が、②のほうが空振りしたときのスキが小さい。

最後に③は、技を出すと、ある程度Qが前進す るので、相手の跳び込みを防ぐと同時に、間合い を詰めることができる。



# 口の対空技

Qには強力な対空技がないが、◆+中®のアッ パーは上方向にリーチがある。空中にいる相手を 落とすのであれば、先端部分を当てるようにしよ う。攻撃判定があまり強くないので、意外とつぶ されてしまうのだ。若干読みが必要な技と言える。



# 連続技後の攻防

まずは、下のカコミにある連続技Cを見てもらいたい。実は、このあとの 選択さえ間違わなければ一気にラッシュをかけることができる。まず、連続 技Cの最後を飾る◆+強®を空中で当てると、相手は空中で体勢を立て直し て着地する。このとき、相手が着地すると同時に捕獲及び痛恨打撃(仮)を重 ねてみよう。すると、相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動をとると見 事に決めることができる。ジャンプで捕獲及び痛恨打撃(仮)を回避しようと したら、ジャンプをつぶす立ち中®などに変えてみるといいだろう。



★画面端での連続技成功後は、相手の着地と同時に捕獲及び痛恨打撃(仮)をうまく重ねよう



★捕獲及び痛恨打撃(仮)をジャンプで回避す

# スーパーアーツの指針

Qのスーパーアーツはどれも高威力で、決めることができれば相手の体力 を半分近く奪えるものばかり。だが、Qのスーパーアーツはどれも当てにく く、SAゲージが3つとも同じぐらい長いのでタメるのが非常に困難だ。

スーパーアーツ I の「突進及び致死連続打撃(仮)」は、技自体に前進力があ りリーチもある。また、SAゲージも2つまでストックできるので、EX必殺 技を織り交ぜた戦術が可能になる。スーパーアーツⅡの「腹部及び後頭部へ の痛打(仮)」は、あまりリーチがなく、SAゲージも1つしかストックできな い。しかし、Qのなかで一番威力のあるスーパーアーツでヒット後には追い 打ちまで決めることができる。また、技の発生も一番早く、起き上がりなど にも使うことができるぞ。そして、最後にスーパーアーツⅢの「爆発を伴う 打撃や捕獲(仮)」だが、この技は相手に打撃と投げの2択を迫ることができる というもの。発動するとSAゲージがタイマーに変化してタイマーが切れる か技が成立するまで、何回でも狙うことができる。ただ、与えるダメージを 比較すると、打撃のほうは少なく、投げのほうが多い。欠点は、決める機会 が少なく、技自体の硬直時間も打撃・投げともにかなり長い点だ。

結論として、確率的にダメージを奪いやすいのはIとIのスーパーアーツ。 Ⅲのスーパーアーツは決めるのが難しいぞ。

# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

連続技自体は決めにくいが、超高威力だぞ

後の部分を**EX高速度連続打撃(仮)**にし ても決めることができ、相手に与えるダ メージも大きいので、確実に決められる ようにしたい。

最初のジャンプ攻撃と、腹部及び後頭部

A/この連続技は、基本的にSAゲージ への痛打(仮)のあとに決める突進頭部 がないときやブロッキング成功時に狙っ 打撃(仮)が非常に難しい。また、相手 ていくことができる連続技だ。また、最 の背中が画面端の場合は、少し下がって 中突進頭部打撃(仮)を出すといい。

C/この連続技は画面端限定で、捕獲及 び痛恨打撃(仮)を強で決めないと、突 進頭部打撃(仮)がヒットしない。また、 B/Qのなかでは最大威力を誇る連続技。 キャラによって空中に打ち上がる高さが 違うので注意しなくてはならない。

### A 近距離立ち中(C) 高速度連続打撃(仮)

B ジャンプ強® \_\_\_\_ 近距離立ち中® \_\_\_\_ 弱突進頭部打撃(仮) 腹部及び後頭部への痛打(仮) 強突進頭部打撃(仮)

C (画面端限定) 強捕獲及び痛恨打撃(仮) 弱突進頭部打擊(仮) ——◆+強P





◆SAキャンセルで腹部及び後頭部への痛打(仮)を出す



ヒットアンドアウェイで翻弄せよ!!

TEXT: C · LAN

# STRIKE A NEW RIVAL !! トゥエルヴの風

地上戦がやや不得手なのがトゥエルヴの悩みの種。 しかしそれを補うのが豊富な空中でのバリエーシ ョン。ジャンプ自体は遅いが滑空と強力なジャン プ攻撃を駆使して闘おう。もつれたあとの「どさ くさ投げ」も重要なダメージソースだ。

# 飛び立つ前に……地上戦について

トゥエルヴは空中からの多彩な攻めを得意とす るが、地上・空中ともに継続的な攻めを構築しに くい。特に地上戦はていねいに単発の打撃技を当 てていく必要がある。

中間距離では立ち中®、しゃがみ中®が牽制に 向いている。共に先端を当てるつもりで出そう。

間合いが離れたときは長いリーチを誇る立ち強 ®が強い。 碇状に伸びた足は根元以外なら通常技 でつぶされることはない。大振りなので読まれて 跳ばれると非常に危険。単調にならないように。

ドリル状のしゃがみ強化はガードされるとしゃ がみ状態で11フレームものスキを作ってしまう 諸刃の剣。リスクが大きすぎるので基本的には使 わない。せめてガード回数が2回以下になるよう に、先端を当てていこう(硬直差は同じ)。

トゥエルヴには必殺技やスーパーアーツを絡め た「出し切れる連続技」が少ないため、近距離戦は 投げにいくか跳ぶための前動作として「相手を止 める」意味合いが強い。刻む場合は弱技を絡めた 連係重視で。しゃがみ弱化を散らし、投げやリー プアタック、キャンセルN.D.L.などを混ぜよう。

# -パーアーツ選択の指針

#### AYNDI

ガード時のスキが大きく、発生前につぶされる ので連続技、反撃技専用と見るべき。ブロッキン グ後、ジャンプ強化ヒット後にしゃがみ弱化や立 ち中のから出していきたい。飛び道具にもいい。

#### OX.F.L.A.T.

確定状況は立ち中心からのHJキャンセルしかな いが、空中戦では強力。相手のジャンプに合わせ ればダメージ源としての期待値は高い。ただしゲ ージは1本でX.N.D.L.よりも長く、かつ空中ヒッ ト時はダメージが激減するのが難。

#### OX.C.O.P.Y.

相手キャラを使えることが大前提。

しゃがみ弱®をブロッキングされるなら下段ブロ ッキング不可の近距離立ち中®を使うといい。

対空技には早めの立ち強Pとしゃがみ中P、◆+ 中心が適している。立ち強Pはジャンプ防止に振 り回すのも有効だが、空振りのスキが大きいので 多用はできない。また空中ブロッキングされると ジャンプ攻撃からの連続技が確定するので、基本 的には使用頻度を抑えるべき。実質的には反撃を 受けにくい早めのしゃがみ中®、ブロッキング対 策のA.X.E.が能動的な対空技と言える。



# 消えるパーソナルアクション

トゥエルヴのパーソナルアクションは約5秒間 画面から姿を消すという特殊なもの。攻撃を受け るかコマンドを再入力することで姿を現わす。

安全に使える機会はT.R.W. (◆+弱®+弱®) のあと。F.L.G. (▶+弱®+弱®) からも一応可 能だが、相手にリバーサル気味の突進型スーパー アーツやEX必殺技を出されると、消えるモーショ ン中にくらってしまう。F.L.G.後は相手キャラに よってパーソナルアクションの頻度を変えよう。

首尾よく消えることができたらジャンプして、相 手が跳んできた場合はD.R.A. (X.F.L.A.T.) が手 堅い。地上にいた場合は前方ダッシュや低空滑空 で近寄って攻撃しよう。

# 本領発揮! 空中戦

トゥエルヴにとって、地上戦よりもはるかに重 要なのが空中戦。空中では必殺技2種のほかに滑 空ができ、レバーを▼・⇒と素早く入れれば低空 滑空も可能。これらを駆使して空中から変幻自在 の攻撃を仕掛けていくのだ。

ジャンプ攻撃の中では強化の判定が強く、一方 的に落とされることはほとんどない。めくり能力 もあるので、相手に接近したら単純にこの技で跳 び込むのが1つの選択肢となる。打点を低くする ことは考えず、頂点付近で早めに出すこと。めく りは露骨に狙わず、相手の頭に乗せる感じで。

これにブロッキング対策の「スカし投げ」と空中 A.X.E.も混ぜよう。空中A.X.E.は攻撃判定が強く 長い時間出つづけるため、対空技でも落とされに くい。空中で一瞬停滞するのでタイミングをずら す効果もある。

D.R.A.は地上の相手にガードされると反撃を受 けるので奇襲的な使い方はあまり好ましくない。 X.F.L.A.T.にも言えるが基本は空対空。空中戦に 絞って出していこう。空中ブロッキング、対空ブ ロッキング後にEXで出すのもいい。

ジャンプ強Pは根元に攻撃判定がないので、垂 直ジャンプも交えつつ先端を当てるようにする。

これら一連のジャンプ攻撃に加わるのが滑空。メ インは低空滑空。弱&中攻撃ならば簡易版リープ アタックと言えなくもないが、モーションが大き いのでガードを崩すまでには至らない。それより も中間距離から相手に急接近する目的で使おう。強 Pが強力だが、滑空高度が低すぎたり、近いと当

たらないのでスカレ投 ひょ げを狙うのも手。近い ときは弱の、中ので。 中化は出が遅いが着地 後連続技につなげやす い。なお、滑空中に い。なお、滑空中に ▲低空滑空のテンボが単調にな X.F.L.A.T.は出せない。 らないように気をつけよう



### GOMBO BASIGS ~基本連続技~

決め打ち御法度! チャンスを逃さず確実に叩き込め!

Aノジャンプ強Kの打点が高くても構わ ないが、X.N.D.L.のコマンドを入れ込ん だしゃがみ弱®を決め打ちしないと難し いため、ブロッキングされやすいのが難。 なお「弱攻撃→X.N.D.L.」は、リュウ、ケ Q、トゥエルヴといったキャラには画面 端でないとつながらないので立ち中®の ほうが安全だ。

B/A.X.E.を1段目でSAキャンセルする。 正面からでも入るが打点をかなり高くし ないとA.X.E.が空振りしてしまうので注 意。めくりジャンプ強化なら確実。

**C**/これもめくりのほうがやりやすい。 ン、ショーン、豪鬼、ネクロ、ユリアン、 HJキャンセルは立ち中®から、やや大 げさにコマンドを入力する感じで。

その他/画面端ならEX N.D.L.から追 い打ちできる。立ち強®が無難。

### A ジャンプ強化 しゃがみ弱化 X.N.D.L.

B ジャンプ強® Lopがみ弱® 弱A.X.E. X.N.D.L.

C ジャンプ強化 \_\_\_ 立ち中化 🔌 X.F.L.A.T.







♠X.F.L.A.T.が、この高さで出ればOK



近距離から遠距離まで、あらゆる距離に応じた 技を持っていることが、レミー最大の長所とい える。変化する対戦のなかで状況をすばやく判 断し、的確な技選択ができること。レミーの強 さを引き出すためには、これが必須事項になる。

### 地上戦は、距離別の戦術が最重要課題

レミーは、近距離から遠距離まであらゆるレン ジに対応した技を持っており、そのことが長所の 1つにもなっている。まずは、地上戦の最重要課 題となる距離別の戦術を組みたててみよう。

近距離は、通常技を中心に据える。しゃがみ弱 ®やリープアタック、投げ、近距離立ち中®で連 係を構成しつつ、少し距離が離れたら、リーチの 長い下段技となるしゃがみ中心、下段技に強い遠 距離立ち中心を使う。ダウンを奪えるしゃがみ強 ⑥も魅力だが、慣れた相手には2発目をブロッキ ングされる可能性もある。この技を使うなら、必 ず先端部分ぎりぎりを当てるように意識しよう。

これらに加わる選択肢としては、キャンセル可

能なしゃがみ中Pが挙がる。キャンセルからは、ヴ ォルテュの残光・バス(以下バス)を軸に、少し離 れていたら弱の冷たく蒼いルグレ(以下ルグレ)も いい。また、リープアタックやジャンプを止める 選択肢として遠距離立ち中®も役立つ。これも、読 まれない程度に混ぜていくと効果的だ。

中間距離以上の間合いでは、2つの飛び道具に ルグレを加えた3つの必殺技が活躍する。飛び道 具で牽制しつつ、前方ダッシュや(ハイ)ジャンプ、 ルグレにつなぎ、中間距離の基本連係としよう。も ちろん、ルグレは間合いによって弱・中・強を使 い分けること。ガードされたら、通常技を使った 連係のほか、ブロッキングも効果的だ。また、画

面の端と端ぐらいの遠距離になったら、EX飛び道 具も混ぜると、連係に厚みが出る。



ルグレを中心に。立ち中心や しゃがみ中の後なども、この 選択肢を使う

### ジャンプへの対抗策

地上戦を得意とするレミーにとって、ジャンプ対策は緊急課題といえる。シ ステム上タメてばかりでは闘えないことに加え、空中ブロッキングも考える。 と、当然マ・シェリの悲哀(以下マ・シェリ)だけでは対処できない。

タメがないときは、追い打ちが狙えるしゃがみ強®が基本。ブロッキング されたときの危険性は高いが、位置によっては相手が背後側に落ち、大きな 反撃をくらわないで済むケースもある。そして、もう1つは発生の早い遠距 離立ち中

の。こちらはスキが小さく、ブロッキングされても比較的安全だ。ヒ

ット後は前方ダッシュからの選択肢とその場から のルグレで、相手の着地に選択をかけよう。

タメが完成しているなら、ブロッキング対策も 立てやすい。早出しのマ・シェリを主体にしつつ、 相手が空中ブロッキングを早めに入れてくるよう なら、無敵時間のあるEXマ・シェリ、あるいは しゃがみ強®を引きつけて出す。この3つの選択 でタイミングをずらし、相手に跳び込みにくいと いう考えを植え付けられればしめたものだ。

結論としては、ガードや対空ブロッキングを狙い つつ、グラップディフェンスを用意する、あるい はこちらもジャンプして対応するなどの堅い選択 肢も必要。軌道が低いキャラや、ジャンプからの 選択肢を多く持つキャラ相手は、特に注意したい。し、相手の狙いをはずしたい



★しゃがみ強®は見返りの大き リスクは高いが



★マ・シェリは早出しを基本に

# スーパーアーツの選択

レミーが持つ3つのスーパーアーツのうち、魅せ技以上の価値がない傷心 のノクテュルヌは除外するとして、ほかの2つは十分に迷う価値がある。

まず安定するのは、ヴィエルジュに安息を。しゃがみ中®キャンセルでつ ないだときの安定度が最大の理由だ。また、リープアタックの先端をヒット させたあとにつなぎやすい、近距離立ち中®からノーキャンセルで連続技に できるなど、発生の早さを活用できる場面は多い。これを選択することで、対 空防御が大幅にアップすることもプラス要素だ。SAゲージが長めとはいえ、

スーパーアーツを1つに絞りたいなら、これを選 んでおくことをオススメしたい。

憤怒のシュペルノーヴァ(以下シュペルノーヴ ア)は、スキのなさが長所。これを利用すれば、ヒ ット確認できない連続技も実戦レベルになる。例 えば、しゃがみ弱®→キャンセルシュペルノーヴ 下段攻撃に厚みが出せる。欠点は、しゃがみヒッ ト時にしゃがみ中®→キャンセルシュペルノーヴ アが安定しないこと。背の低いキャラクターには 密着でもつながらないほか、そのほかのキャラ相 手でも、距離が遠いと連続技にならない。逆に、 背が高く、かつ攻めるチャンスの多いヒューゴー やユリアンなどが相手のときは、かなり効果大だ。OK。例えばしゃがみ弱®から





▲シュペルノーヴァは確認なしで

# COMBO BASICS ~基本連続技~

素早い対応と的確な状況判断で最大コンボを叩き込め!

強®を地上の相手にヒットさせると、ル C/主に、ブロッキング後に狙いたいコ グレを入れるのはやや難しい。一部のキンボ。タメがない状態で出せるのがポイ さらにマ・シェリほかで追い打ちできる。 からの連続技としても活躍する。 **B**/画面端限定のコンボ。マ・シェリは **その他**/ヒット確認しやすいしゃがみ中

A/対空技からの基本コンボ。しゃがみ い打ち……というコンボも可能。

ャラクター相手や画面端なら、ルグレ後 ントだ。とっさの反撃や、ジャンプ攻撃

ダッドリー、ユン、ヤン、エレナ、いぶ ®→キャンセルバス→SAキャンセルス き、オロに入らない。シュペルノーヴァ ーパーアーツもオススメ。ただし、距離 をカス当たりさせてマ・シェリなどで追が遠いとつながらないので注意しよう。

A しゃがみ強P 🍑 マ・シェリの悲哀or冷たく蒼いルグレ

B 投げ(弱®+弱®) ── マ・シェリの悲哀or憤怒のシュペルノーヴァ

C しゃがみ中® 🍑 憤怒のシュペルノーヴァorヴィエルジュに安息を





スピードとパワーを兼ね備えた異端の重量級!

**TEXT: VMT-RED** 

# STRIKE A NEW RIVAL!! アレックス層

意外と何をすればいいかが分かりにくいキャラ。 まずは跳び込みからの基本的な連係、連続技を マスターしよう。さりげなくタメを作り、読ま れないようにスラッシュエルボーを出していく ことも脱・初心者への第一歩。

# 基本行動・オフェンス編

アレックスはジャンプが鋭く軌道も低いため、跳 び込みから連続技を狙ったり、ラッシュをかける のが強いキャラだ。跳び込みからのメインの狙い は、ジャンプ強®→近距離立ち中®→弱orEXフラ ッシュチョップという連続技。ただ、この連続技 ばかり狙っていても、そんなにジャンプ強®をく らってくれる相手ばかりではないだろう。ジャン プ強®ばかりだと、攻撃タイミングが単調になる のでブロッキングもされやすい。そこで必要にな ってくるのが、空ジャンプ(技を出さないジャン プ)からの通常投げ、俗に言う「スカし投げ」とい う選択肢だ。アレックスは通常投げの間合いが広 いので投げ合いにも強く、通常投げ自体のダメー ジ、スタン値もばかにならないものを持っている。 相手の全体力の30%以上は通常投げで減らすぐ らいの考えでいこう。もちろん、着地点の投げ合 いでグラップディフェンスになることも多いわけ

だが、それはそれでOK。スカし投げのプレッシ ャーを感じている相手は、いざジャンプ強®をブ ロッキングすることに成功しても、デカイ反撃(着 地に連続技)を入れづらくなるからだ。

さて、スカし投げを多用するにあたって重要な のが、相手の出してくる対空技を空中ブロッキン グで防ぐこと。スカし投げの多用は、空中ブロッ キングという「後ろ盾」があってこそ本当に威力を 発揮するものなのだ。空中ブロッキングに成功す れば、状況によってはかなり大きい反撃を入れる ことができるので、少々対空技をくらっても気に しないでいこう。

跳び込みに適した間合いというのは、弱のスラ ッシュエルボーを出すのにちょうどいい間合いで もある。いくらアレックスの跳び込みが強いとい っても、ワンパターンな跳び込みばかりでは対処 されやすくなってしまうので、弱のスラッシュエ

ルボーによる「横押し」も混ぜていこう。弱のスラ ッシュエルボーの「間合いによるプレッシャー」を 感じた相手は、アレックスの跳び込みを「地上で 受ける」ケースが多くなるはずだ。弱のスラッシ ュエルボーはスキが小さいので、読まれていなけ れば反撃を受ける危険性は低い。



■ ◆ある程度空中ブロッキング ができれば、ローリスクでス カし投げを仕掛けられる



⇒状況によっては、空中ブロッキング後に大反撃ができる

# 基本行動・ディフェンス編

対空技としてはしゃがみ強®がいい。2段技で 着地のスキも小さく、空中ブロッキングされた場 合も大反撃は受けにくい。1段目or2段目どちら かのみがヒットしたり、相打ちになったときは、エ アニースマッシュ(強orEXがいい)で空中コンボ が狙えるという大きなオマケも付いてくる。

エアニースマッシュ(以下エアニー)そのものを 対空に使うのは、あまりオススメできない。つぶ されやすい上、着地のスキがデカイので、空中ブ ロッキングされた場合のリスクが大きすぎるから だ。弱〜強のエアニーは基本的には空中コンボ用 と割り切って、ジャンプ攻撃で空対空迎撃したほ うがいいだろう。ただし、無敵があるEXエアニー だけは別で、相手がジャンプ攻撃を出してくると 読んだら、引きつけて出せばかなり強い。

アレックスは密着戦でラッシュをかけられるの は苦手なキャラなので、地上からダッシュなどで 接近してくる相手をうまく追い払うことも重要。

弱~強のフラッシュチョップ、➡+中®、しゃ がみ中P、遠距離立ち中心などをうまく振り回し て、アレックス側が仕掛けやすい間合いより内側 に入られないようにしていこう。ときには、後方 ジャンプで逃げるのも重要な選択肢だ。



●画面端なら、立ち中®→EX

# -パーアーツワンポイント

アレックスのスーパーアーツは、3つともそれ ぞれに強い部分を持っていて、どれを選んでもそ れぞれの技を生かした闘い方ができる。

ハイパーボムは、ブロッキング後の反撃として 決めるのが一つの理想で、これができればかなり 強い。密着戦になった場合に、相手が投げや技を 出してきそうなところで出すのもいいが、これは やや不確実。相手が技を出していなければ、ジャ ンプで簡単に逃げることができるからだ。相手の 跳び込みの着地に重ねて対空っぽく使う手もある。

ブーメランレイドはガードされると大反撃を受 けやすいので、連続技用として堅実に使いたい。

スタンガンヘッドバットは、ゲージが短いわり に決まってしまえばハイパーボム以上のダメージ となるので、大事に温存しすぎないようにしたい。 ハズしても大きな反撃を受けにくいので、バクチ 気味に多用して、回転を良くしていこう。

# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

重量級にしてはコンボが面白いキャラだ

時は、さまざまな追い打ちが可能。密着 合や、使いたくない場合は近距離立ち中 時は**パワーボム**か**近距離立ち中®→弱 ®→弱フラッシュチョップ**でガマン。 orEXフラッシュチョップ、少し距離が C/本文の対空の記事を参照。 しゃがみ強化を入れよう。スーパーアー ツも3種すべてつながるが、スタンガン ヘッドバットのみSAキャンセルが必要。 B/跳び込みからや、ブロッキング後に

A/中or強のフラッシュチョップヒット 狙っていきたい連続技。ゲージがない場

あったら◆+強®、さらに離れていたら **□**/画面端、初段空中ヒット限定。大道 芸っぽいが、画面端で空対空ブロッキン グした場合は実戦でも狙っていける。 E/ヒット確認は難しい。本作ではEXの 2段目キャンセルはカス当たりになる。

# A 中 or 強フラッシュチョップ ― 各種追い打ち

- B 近距離立ち中® 🛶 EXフラッシュチョップ 🦇 ブーメラ ンレイド
- C しゃがみ強P \_\_\_ エアニースマッシュ
- D (画面端) フライングクロスチョップ(空中ヒット) \_\_\_ 立 ち中P EXエアニースマッシュ
- E スラッシュエルボー 🍑 ブーメランレイド





# STRIKE A NEW RIVAL

ユンは高性能な通常技を多く持っているが、そ れらはリーチがないため中間距離では力を発揮 できない。まずは、相手に近づく手段として雷 撃蹴の使い方を知り、そして、その後の選択肢 としてラッシュの掛け方を知っていこう。

# 雷撃蹴を攻勢の主軸に

雷撃蹴は滑空スピードが速いため、通常の跳び 込みと比べて相手に反応されにくいという利点が ある。また、それと同じくブロッキングもされに くい。まずは、ここからさまざまな連係を組み立 てて、闘いのペースを握っていこう。

雷撃蹴後は以下の5つの選択肢で攻め立てる。

## 1.しゃがみ弱化(上段ブロッキング対策)

ヒット時は「基本連続技D」を決めにいく。ガード されていた場合には、リープアタックやしゃがみ 中心などに切り換え、連係を立て直していこう。 2.ターゲットコンボ(4)(下段ブロッキング対策) 近距離立ち中®→立ち強®→◆+強®のターゲッ

トコンボ。ガードされていたら2発目で止めて攻 勢を維持。ヒット時は出し切って連続技にしよう。 3.投げ(ブロッキング&ガード対策)

雷撃蹴の打点にもよるが、タイミング次第では投 げが成立しない場合があるので、若干間隔を置い てから投げにいくといい。また、前方転身も同じ。 4.リープアタック(しゃがみガード対策)

ヒット状況はほぼ密着なので、硬直差は若干有利 程度。無難にいくなら後方ジャンプで仕切り直し、 プレッシャーをかけるなら垂直ジャンプで5の選 択肢に持ち込む。相手のクセを読み、手を出して くることが分かっていればブロッキングを狙い、ガ ードに徹しているのなら攻勢に移るのもありだ。

5.再度ジャンプ(相手にプレッシャーをかける)

ジャンプ後は再度雷撃蹴、またはジャンプ強P、 TC①(ジャンプ弱P→→+強P)、空ジャンプから の投げなどを使い分けていく。なお、対空技を出 される可能性があるので、空ジャンプを用いる際 は、空中ブロッキングの入力を忘れずに。

以上が雷撃蹴からの選択肢。『3rd』では雷撃蹴 から連続技が入りにくいので、相手のブロッキン グや行動を常に想定して攻め立てることが大切だ。

なお、雷撃蹴は中間距離から不意に出す、また は垂直ジャンプで相手の様子を伺い、スキをつい て出すというのが主な仕掛け方。この2つに、4 の選択肢後のジャンプと5の選択肢を加え、ここ に後述する「雷撃蹴の使い分け」を織り交ぜれば戦 術の幅が広がり、相手を翻弄できるに違いない。

◆雷撃蹴は中間距離から前方 または垂直ジャンプから繰り 出し、相手に近づきつつ攻勢 に移る



▶ヒット後の連続技は前作よ り決まりにくいので、相手に 選択を迫ることを先行させて

# 雷撃蹴の使い分け

上記の攻めを見せておくと、相手はガードしがちになるか、雷撃蹴にブロ ッキングを狙ってくるはずだ。後者の場合はブロッキングされた時点で攻め が終わり、反撃を受けてしまい非常に厄介なので、特に注意しなければなら ない。そこで雷撃蹴の降下角度の違いを利用して相手の目の前に着地し、し ゃがみ弱®や投げなども狙っていくべきだ。中間距離からの跳び込みは距離 に応じて中と強の雷撃蹴を使い分け、前述の4と5の選択肢から出す場合に は、最も降下角度が深い弱雷撃蹴を使うといいだろう。



●雷撃蹴に対し、ガード、またはブロッキング を狙うようになってきたら、すかし雷撃蹴



◆相手の目の前に着地し、しゃがみ弱®×2からの連続技や投げなどを狙っていこう

# スーパーアーツ選択の指針

3種類あるスーパーアーツ。まずは揚炮についてだが、これは汎用性の高 さと威力面から見て、最も優れたスーパーアーツといえる。あらゆる状況か ら連続技に絡めることができ、対空性能も抜群だ。ただし、SAゲージが長 いためタマりにくく、ストック数が1という欠点もある。次に槍雷連撃。こ ちらはゲージが短く、ストック数が3と多い。そのため、EX必殺技も多用で き、SAゲージにあまり気を使う必要がないのが利点だ。また、突進力と全 身無敵があるので、反撃技や割り込み技として効果を発揮するぞ。ただし、揚 炮と比べて連続技で狙える状況が若干少なく、威力が低い。一撃に欠けるス ーパーアーツだ。最後に幻影陣。前作ではゲージが短い上に超絶ダメージを 与えられ、オフェンシブにもディフェンシブにも使うことができたため、最

強のスーパーアーツの名をほしいままにした。し かし、『3rd』では連続技を決めたときの総合ダメ ージが低く、発動後に若干硬直時間があるため、 ディフェンシブな使い方もあまり有効ではない。 『3rd』の幻影陣が今後どう発展するのか? そ れは不明だが、2冊目で詳しく解説したいと思う。 とりあえず現状ではオススメできない。



★一発を狙うなら揚炮。連続技をバンバン決めたいなら槍雷だ

# COMBO BASICS ~基本連続技~

ターゲットコンボからスーパーアーツを決める!!

A/揚炮を選んだときの基本連続技。3 しゃがみ弱®2発を目押し(厳密には連 発目にSAキャンセルをかける。

B/弱鉄山靠のSAキャンセルは多少コ ツが必要。
▶▼▲+弱®▶▼▲➡+®とゆ 一気に上がるが、弱絶招歩法を揚炮、ま っくり入力すればやりやすい。

C/EX鉄山靠を用いたときに、相手の 絶招歩法による追い打ちが可能だ。

□/下段始動の貴重な連続技。密着から

打キャンセル)でつなげ、キャンセル弱 絶招歩法で締める。コマンド入力難度は

その他/単発ヒット確認連続技で使って 吹き飛ぶ方向が画面端だった場合は、弱いきたいのは、しゃがみ中P。ここから 揚炮、またシビアではあるが槍雷連撃を ーキャンセルで決められる。

たは槍雷連撃にすることもできる。

A 近 or 遠距離立ち中® 狐 立ち強® 🥨 奪+強® 場地 揚炮 一 中鉄山靠 一 強絶招歩法

B 近距離立ち弱P 立ち弱® 立ち中P → 弱鉄山靠 ३३० 揚炮 or 槍雷連撃

C 前方転身 \_\_\_ しゃがみ中®

→ 中絶招歩法 or EX鉄山靠 or 槍雷連撃

D しゃがみ弱⊗(×2) → 弱絶招歩法



快跑の追加でますます機動力アップ! 相手を翻弄しラッシュで押し切れ!

STRIKE A NEW RIVAL!!

雷撃蹴による機動力の高さに加え、新技「快跑」 によってますますトリッキーな連係が可能にな ったヤン。リーチの短さは否めないが、接近時 のラッシュは相変わらず強力だ。パワー不足は 手数でカバーすべし。

# 虚実を織り交ぜた雷撃蹴でまとわりつこう

降下速度が速く、弱中強によって角度に変化を つけられる雷撃蹴は、通常のジャンプ攻撃より対 応されにくく、攻めの主軸となる技。ヤンはリー チやパワーに欠けるぶん、近距離における手数で 勝負するタイプなので、接近や連係の手段として 最大限に活用していこう。

雷撃蹴の基本は、「なるべく低空で出し、相手の 足元に当てる」こと。低空だと反応されにくく、打



点を下げることによって連続技も狙えるからだ。迎 撃されるか、ブロッキングされるまでは、まずこ れを狙っていこう。

対空技で落とそうとする相手には、急角度で降 下する弱雷撃蹴で手前に着地したり、空中ブロッ キングを狙っていく。対空技を空振りさせて着地 できたら、しゃがみ中®→キャンセル蟷螂斬など の連続技を狙っていこう。手前への着地はリーチ



▲さりげなくめくり(逆ガード)になって

★ブロッキングには「スカし投げ」が有効。 目の前に落ちるコントロールが重要だ

# 快跑から選択を強いる

まず覚えて欲しい連続技は、「しゃがみ中化→蟷 螂斬」と「近距離立ち中®→蟷螂斬」の2つ。前 者は下段からの連続技で、後者は立ち、しゃがみ ともにガード可能だが、ブロッキングを狙ってく る相手に対し、下段と対になる重要な選択肢だ。

ヒット確認蟷螂斬を覚えよう

どちらの連続技も、とりあえず蟷螂斬の1発目 までを決め打ちし、ヒットしていたら2発目以降 の追加入力を行う。蟷螂斬の1発目はスキの小さ い弱を使い、2発目以降は攻撃力の高い強を使お う。1発目(弱)をガードされたらそこで止め、リ

ープアタックやブロッ キングなどの連係へと 変化させていく。もち ろん、ヒットしていた ら最後まで出し切って ダウンを奪い、起き上 がりを攻めるのだ。



高速移動技の快跑は、相手をすり抜けて裏に回 れるという性質を持つ。主に弱と中はその移動距 離差を利用した連係に、強は端に追い込まれたと きの脱出に使っていく。

弱と中の使い分けの一例としては、「しゃがみ中 ®キャンセル快跑」という連係がある。 どちらも相 手の背後になるが、弱快跑だと密着、中だとわず かに離れた間合いに出現する。弱からは主に投げ を狙い、中からはブロッキングやしゃがみ中®な どを狙っていくといい。

移動途中にもしっか りやられ判定があるの で乱用は禁物だが、中 間距離で見合っている 状況でいきなり快跑を 出し、投げを狙うとい う手もある。



★快跑は攻めてこそ真価を発揮

の長い技や昇り攻撃に弱いので、その傾向が強い 場合は空中ブロッキングにすること。もちろん、バ レバレの対空技に対しても最良の選択肢だ。

ブロッキングを狙っている相手には、「ギリギリ 当てないように着地して投げる」のが効果的。ガ ードしているようなら追加ダメージが望める前方 転身を狙い、投げや暴れ傾向にあるなら発生の早 い通常投げを狙おう。通常投げはスタン値が高く、 起き攻めもしやすい膝蹴りがオススメ。

画面端のキャラにはめくり雷撃蹴も有効だ。相 手を跳び越すように雷撃蹴を使うだけなのだが、細 いキャラには入らない点に注意。相手を跳び越し てから弱雷撃蹴を使えば画面端以外でもめくれる が、跳び越したあとはコマンドが左右逆になる点 に注意。また、起き上がりに重ねるなら画面端、中 央を問わずめくりが可能。単純に相手の背後に雷 撃蹴を重ねるだけだが難度は高い。

# スーパーアーツ選択の指針

雷震魔破拳は、攻撃発生が遅いために確定状況 が少ないというのが最大の欠点。ゆえに発動時の 画面暗転を見てからブロッキングされてしまうわ けだが、無敵時間の長さとガードされたときのス キのなさは、カウンター技としての大きな魅力。

転身穿弓腿は、攻撃発生が早く、空中の相手も 拾えるので連続技として使える状況が多いのが最 大の利点。飛び道具へのカウンター技としても有 効。最も実戦的なスーパーアーツだ。

星影円舞は、驚くべきSAゲージの短さと多彩

な連係が組めるところ が最大の魅力。ただ、 発動から行動可能まで が遅いので、効果的な 使いどころは少ない。 今後の研究次第で伸び るか!?



# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

下段からの蟷螂斬をマスターせよ!

- A/上でも解説しているヒット確認連続 □/前方転身後の連続技。ダメージ重視 技で、使用頻度も最も高い。
- B/立ち中®始動のターゲットコンボか らの転身穿弓腿。雷震魔破拳はカス当た 攻撃でも追い打ちできる。
- ならスーパーアーツにつなごう。
- E/前方転身からEX穿弓腿で浮かせ、転 身穿弓腿で拾う空中コンボ。立ち弱®か りなので、トドメ以外に使う必要はない。 らキャンセル快跑につなぎ、着地を再び C/対空の近距離立ち中心から中穿弓腿 投げてしまうのも面白い連係だ。前方転 で追い打ちする空中コンボ。ダメージは 身からではないが、**近距離立ち強®→強** 落ちるが、HJキャンセルしてジャンプ **穿弓腿**などから同様<u>の技で拾うこともで</u> きるぞ。
- A しゃがみ中心 or 近距離立ち中® 📥 蟷螂斬(×3)
- 転身穿弓腿 or 雷震魔破拳
- C 近距離立ち中® \_\_\_ 中穿弓腿
- D 前方転身 \_\_\_\_ しゃがみ中® \_\_\_ 蟷螂斬 or 雷震魔破拳 or 転身穿弓腿
- E 前方転身 🚵 EX穿弓腿 🗻 転身穿弓腿 or 立ち弱®

# STRIKE A NEW RIVAL!! リュウ

守るときのガードは堅く、攻めるときのラッシュ は激しく……そんな理想的な闘い方ができるのが リュウだ。打撃の一つ一つが重く、破壊力は抜群。 フェイントなどのまやかしはない! 出した拳は そのまま叩き込むのみだ!!

# まずは腹のさぐり合い。攻めと守りを切り換える!

中間距離でウロウロしつつ、通常技で牽制することで、相手の出方をうか がう。牽制として出す技は、遠距離立ち中®、遠距離立ち強®、遠距離立ち 中P、しゃがみ中R、しゃがみ強R(これはガードさせる)だ。これに、波動 拳も混ぜていこう。出しておけば、当てなくともゲージをタメることができ る。その最中に、リープアタックや前方ダッシュを使って間合いを詰め、投 げ、しゃがみ弱®、近距離立ち中®、しゃがみ中®→キャンセル竜巻旋風脚 を狙いにいくのだ。投げは牽制技で怯んだスキに、しゃがみ弱®は2発から 真空波動拳、真・昇龍拳狙い、近距離立ち中®は下段ブロッキングつぶし、し ゃがみ中®→キャンセル竜巻旋風脚はダメージとスタン値を与えるために決 め打ちしていく。最初は、投げとしゃがみ弱®の2択でいいだろう。投げは グラップディフェンスになってもリスクは負わないし、しゃがみ弱®はガー ドされても、そこからまた前方ダッシュで接近して選択を迫ることができる からだ。間合いを詰めるためにリープアタックを使った場合は、大抵投げの 間合い外なので、再びリープアタック、遠距離立ち中心、しゃがみ中心、そ して、反撃を予測してブロッキングを仕込んでおいたりする。相手を投げる ときの注意点は、画面端に追い込んでいるときは背負い投げを使い、逆に追

い込まれているときは巴投げを使うということ。せっかく画面端に追い込ん だのに巴投げを使っては、脱出を許すことになる。これではラッシュがかけ られない。投げでダウンさせた場合、今度は起き攻めをすることになるわけ だが、迂闊に接近しすぎると逆に投げやスーパーアーツを出される危険があ る。だが、攻めずにいても相手に余裕を与えてしまうだけなので、少し離れ た間合いから通常技を出し、プレッシャーをかけることも必要になる。





◆お? なんか当たったぞ。この機会を逃す手はないな。よっしゃ! 仕掛けてみるか

スーパーアーツそれぞれの利用価値

~れ~い。何を狙うかのう。とりあえず もくれてやろうか

# 昇龍拳で安心はできない

ジャンプで跳び込まれたとき、普通は対空技と して昇龍拳を思いつく。だが、『ストⅢ』の世界で はブロッキングというシステムがあるため、当た り前のように出すことができない。そこで、ブロ ッキングポイントをずらすためにしゃがみ強Pを 早めに出してみたり、遅めに出してキャンセル昇 龍拳やキャンセル竜巻旋風脚を出してみたりと、エ 夫が必要になってくる。



リュウのスーパーアーツは、どれを選んでも使 い道はある。真空波動拳はゲージのストック数が 2つあるのでEX必殺技を多く使用することができ、 連続技に導入することも可能だ。一番安定性に優 れたスーパーアーツといえる。真・昇龍拳は当た れば大ダメージを与えられるが、使いどころが難 しい。時間停止を利用できる対空技として威力を 発揮するが、ゲージがMAXになった瞬間に相手 側が地上戦しか挑まなくなることがあるので、そ れだけで決める機会が減ってしまう。地上戦にな った場合は、しゃがみ弱®の2発目にキャンセル をかけて出そう。これは少し難しいが、しゃがみ 弱心がヒットしたのを目で確認してからコマンド 入力ができるようになれば、大幅な戦力アップに つながるだろう。そして、戦略的要素が非常に高 いのが、電刃波動拳だ。充電すると段数が増える だけでなく、弾速もかなり速くなる。フルにタメ て発射したとき、上級者クラスにならないと全弾

ブロッキングするのは難しい。ここで覚えてもら いたいのが、「必ずしも最大(5発)までタメなくと もよい」ということ。昇龍拳にSAキャンセルをか けて電刃波動拳を出せば、相手キャラのダウン中 にタメきることができるが(クイックスタンディ ングされると無理)、対空でしゃがみ強Pを当て(高 めで当てる)、波動拳→SAキャンセル電刃波動拳 を着地に重ねるといった方法もある。



# COMBO BASICS ~基本連続技~

打撃のスペシャリストとなれ!

んで出すのがポイント。ただ、この間合 すく、下段ブロッキングされやすい。リ 撃に的を絞らせないようにしよう。

**B**/昔から変わらぬ王道の連続技で、ダ 部分は、波動拳、EX上段足刀蹴り、昇 昇龍拳にならないようにしたい。

たいときは、ジャンプ強®を高い打点で いから出すしゃがみ中®は相手にバレや 当てるようにしよう。そうしないと、近 距離立ち強®を当てたときに間合いが離 -プアタックも使うようにして、下段攻 れてしまい、昇龍拳が不発してしまう。 C/実戦的ではあるのだが、なにぶんヒ ット確認とキャンセルが難しいので、も メージもスタン値も高い。竜巻旋風脚ののにするためには練習が必要だ。ただの A しゃがみ中® 🛶 強竜巻旋風脚

B ジャンプ強P 🍑 近距離立ち強P 🗪 竜巻旋風脚

C しゃがみ弱®(×2) \_\_\_ 真・昇龍拳







TEXT: 善之字元帥



跳ばせて落とす? そいつはちょいと後ろ向きすぎないか?

# STRIKE A NEW RIVAL !!

飛び道具の波動拳と対空技の昇龍拳という組み 合わせは相性が良さそうに見えるため、どうし ても波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とす戦術を使 いがちだが、意外とそのスタイルでは勝ちを拾 えない。では、どうしたらいいのだろうか?

# 対空技としての昇龍拳は信用するな!

いきなりのショッキングな見出しに驚いた人も多いと思うが、このように 書いたのには訳がある。確かに昇龍拳は攻撃判定が強く、相手の跳び込みに 対して使ったときには一方的につぶされることなどほとんどない。では、ど うして対空技としての昇龍拳が信用ならないかといえば、コマンド入力に時 間がかかることと、相手の空中ブロッキングに弱いという2つの弱点が存在 するためである。これは、昇龍拳が対空技として弱いという意味ではなく、 『ストⅢ』は空中での選択肢が多彩なため、昇龍拳だけでは相手の跳び込みに

対処しきれないという意 味ととらえてほしい。そ う、このゲームにおける ケンは、相手を跳ばせて 落とすことに心血を注ぐ よりも、相手を地上にく ぎ付けにして「跳ばせな い」方向で物事を考えた ほうが効率よく勝率を上 げることができるのだ。



では、相手を跳ばせないで闘うためにはどうしたらいいかというと、大ま かに「相手の跳び際をつぶしやすい地上技をちらつかせる」と、「逆にこちらか ら跳んでしまう」という2つの考え方がある。具体的な方法については、前者 の場合はやや遠めから立ち中心を多用することが、後者の場合はもっと遠く からめくり気味のハイジャンプ中心で跳び込むことが戦術の中心。ただし、こ れら2つの技ばかりを狙っていたのでは、相手に狙いを悟られてしまうこと になるので、こちらの行動を隠す「煙幕」として、他にも何種類か技を組み込

んでいこう(技表を参照の こと)。

これらの作戦が功を奏 し、相手が跳び込む気を なくしたらしめたもの。 ケンはダッシュが非常に 鋭いので、細かく動いて 攪乱しながら、小技が有 効射程となる距離まで間 合いを詰めてしまおう。



ケンのスーパーアーツはいずれもしゃがみ弱®2

発からつながるため、どれを選択しても実戦レベ

ルでの連続技チャンスにそれほど差はない。選択

の指針は、連続技以外の利用価値と攻撃力にある

昇龍裂破は2番目に攻撃力の高いスーパーアー

ツ。独特の利用方法はないが、ゲージストックが

2本なので、EX波動拳を使いつつ連続技チャンス

を待てる。今のところ一番の有望株かもしれない。

神龍拳は一撃で試合を決めかねない攻撃力と昇

龍拳SAキャンセルによる対空性能が最大のウリ

だが、ストックが1本しかないため、いったんタ

マると動きが固くなってしまうという弱点もある。

疾風迅雷脚は攻撃力の低さがネックだが、ゲー

ジが短いため相手よりも先に連続技チャンスが訪

れやすく、反撃性能も高いのがポイント。相手キ

ャラについての知識が深ければかなりいけるはず。

といっても過言ではないだろう。

# 虚の中段、実の下段

もしも相手のふところに潜り込めたら、中段攻 撃のリープアタック、下段攻撃のしゃがみ弱化、投 げ(なるべくスタン値の高いニュートラル投げが 望ましい)の3つをフル活用して攻めたてる。これ らは、どれも発生が早く優れた技だが、このうち リープアタックと投げについてはダメージを期待 してはダメ。本命はあくまで密着の2連打からヒ ット確認しつつスーパーアーツにつなげるしゃが み弱®なので、よほどスタンを狙えそうなときを 除いて、リープアタックと投げはオトリとして使 い、スーパーアーツを絡めた連続技を叩き込むた めの布石と割り切ろう。

また、しゃがみ弱®×2のヒット確認からのス ーパーアーツが難しいと感じる人は、

- ①目押ししゃがみ弱®2回からSAコマンド
- ②しゃがみ弱®2連打(早め)からSAコマンド
- ③しゃがみ弱®→波動コマンド→しゃがみ弱®押し

っ放し→波動コマンド→スーパーアーツ発動ボタン のなかから自分に合った入力方法を探してみると いいだろう。参考までに、筆者は①の入力を好ん で使うが、編集部全体では②の入力が先行入力で 弱の2回を入力するため、ヒット確認が容易との 意見が多かったことを付け加えておく。



◆とりあえず密着状態からし ゃがみ弱®を2回出して、相 手にヒットしたかガードされたかの状況を確認。慣れるま ではなかなか難しいかも



# A しゃがみ弱⊗(×2) ← 各種スーパーアーツ

C しゃがみ中® = 🔌 波動拳 🖇 疾風迅雷脚

# COMBO BASICS ~基本連続技~ 種類こそ少ないものの、チャンスの多さは全キャラ屈指!

▲/本文中でも触れたが、近距離戦にお また、キャラによってはこのターゲット 慣れたら弱®の2発目をしゃがみ弱®に して入るのはこの連続技だけである。 ッキング後には積極的に狙っていきたい。 るので、覚えておいて損はない。

けるケンの強さを支える連続技なので、 コンボから強波動拳や強昇龍拳がつなが ぜひともマスターしておきたい。また、 ることもあるが、すべてのキャラに安定

してみよう。連続技の安定度が向上する。 **C**/しゃがみ中®→キャンセル波動拳は B/近距離スタートという制限はあるも 距離が遠いとつながらないが、初心者が のの、ゲージを使用しない連続技として SAキャンセルを覚えるのにもってこい はかなりの威力なので、近距離でのブロ の連続技。実戦的利用価値もそこそこあ

連続技C



◆SAキャンセルが完璧なら、 ◆難度も低いので、初心 波動拳のヒット前に画面が暗転 ずこの連続技から練習し





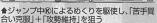
# STRIKE A NEW RIVAL !! いぶき

『3rd』のいぶきは一撃の破壊力に欠ける上、中 間距離で使えるいい技がないため正面勝負は避 けねばならない。これらの問題を解決するには、 ジャンプやダッシュを使った左右への翻弄作戦 と、遠距離での牽制・奇襲がカギを握る!

# 最大の狙いはめくり

いぶきの狙いは、相手キャラの左右を行き来してガード方向(向き)を揺さ ぶり、密着状態から連続技を決めていくことにある。この両方の目的を果た せるものといえば、ジャンプ中のによる \*めくり(逆ガード)、だ。できるか ぎりめくりを狙えるシチュエーション・連係を考え、ぴったりくっついて離 れないようにいつまでも攻め続けていく。こうすることによって、いぶきが 苦手とする近距離~中間距離戦、特に中間距離戦を同時に避けることができ、 一石二鳥というわけだ。







●ジャンプ中®はガードされても構わない。その後の技選択が重要だ

# うっかり出すと危険な技

先にも述べたように、いぶきは近距離~中間距離戦が苦手だ。理由は接近 戦で出せるような技に恵まれていないからだ。なかでも注意してもらいたい のが、『3rd』から新グラフィックに変更されたしゃがみ中®。これまでの感覚 でほかのキャラと同じように出そうとすると、発生が遅いために簡単につぶ されてしまう。また少し離れてラウンドスタート時と同じくらいの間合い(こ こではこれくらいを中間距離としておく)になると、さらに出す技がなくな

る。リーチだけは長い ◆+中®も、やはりあま りの発生の遅さと判定の 弱さ、キャンセルがかか らない不便さなどから 技を出すとかえって危険 な目にあう。ペースを握 るまでは、この間合いで は間合い調整と状況判断 

かつて対地パリアにもなっ
に徹しよう。一時も早く た風斬りだが、もはや信用できない技。特に弱は絶対使わ
この距離から脱するのだ。ないこと



◆近~中間距離で出せるいい 通常技、必殺技に乏しい。しゃがみ中®は牽制で出しては



# 近距離戦での有効な技と目め方

密着後の選択肢は主に3つ挙げられる。①しゃ がみ弱化を出すか、②立ち中心を出すか、③投げ るか、だ。

①のしゃがみ弱®からは遠距離立ち弱®へ目押 しでつないで、そこから立ち中Pへとターゲット コンボにする。ヒットしていればノーキャンセル で闇時雨を連続技にできるし、ガードされていて も、遠距離立ち弱®、立ち中®ともに6フレーム 有利で動き出せるのでいい連係だ。しゃがまれて いると空振りする相手には、しゃがみ弱のもしく は立ち弱®のあとに立ち中®を出そう。

②の立ち中心は完全に下段ブロッキング対策。だ が、それを除いても、この立ち中®は今回おおい に利用価値の増した技。遠〜近に関係なく任意に 出すことができるので、小技を刻んで少し離れた あとに出したり、立ち中®2連発といった使い方 もできる。もちろん小さいキャラがしゃがんでい るからといって空振りすることもない。リーチは 短いので中間距離では使えないが、発生が6フレ ームとしゃがみ弱®並みに早く、判定も強めで、ガ ードされても1フレームながら先に行動できる。キ ャンセルもかけられるので、中旋まで出し切って もいいし、ヒット確認ができるなら、ノーキャン セルで闇時雨を連続技にすることもできる。先に 接近戦は避けるように述べたが、この立ち中心を うまく使えれば、攻勢の持続や、次のめくりを狙 うための間合い調節が楽にできるので重要だ。

③はブロッキングを無効にすると同時に相手の 投げを警戒したグラップディフェンスの意味も強 い。ジャンプ中®でめくるには、早めに技を出し ていなければならないため、タイミングをはずす と着地を投げられてしまうことがあるからだ。

その他には、ジャンプ攻撃直後や小技からの弱 飛燕というのも有力な選択肢だ。

# 再めくりと遠距離の守り

密着から立ち中®を1発当てた間合い、それが 再びめくりを狙うのに丁度いい間合いだ。これを 念頭に置きながら固めとめくりを繰り返していき たいのだが、中~遠距離で相手と牽制合戦をする 場合もある。そのようなときは対空(◆+中®や対 空ブロッキングなど)の準備をしながら、▶+強 ®や飛燕といった技で適度に牽制しておこう。



# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

上下に振り分けられる、実戦的なものから覚えていこう

®はガードされても有利なので、必殺技 イプでリープアタックと立ち中®からも を出さずに固めやめくりにいってもいい。 ノーキャンセルで狙えるが、こちらはヒ B/攻撃発生の早さは立ち中®と同じ。 ット確認が難しい。 上下段のブロッキング対策だ。なお、ブ **E**/立ち状態のスキに決めよう。

ロッキングしてこない相手には、TC(立 F/今回はTC(←+中P→立ち強P)→キ ち弱®→立ち中®)を使ってもいい。

C/固めも兼ねた、積極的に狙っていき G/ガードされたときはHJキャンセル たい連続技。小さいキャラには無効。

A/跳び込み後に狙っていく。立ち中 **D**/慣れればヒット確認はできる。同夕

ャンセル風斬りより減る。

ができないので、毎回入力しておこう。

A 立ち中® —— 中旋

B しゃがみ弱化 — EX旋

C しゃがみ弱® \_\_\_\_ 遠距離立ち弱® <u>\*\*\*\*\*</u> 中® \_

□→+中化 —— 闇時雨

E 近距離立ち弱P ユニー 立ち中P ユニー 立ち強P ーー 中旋

F しゃがみ強化 立ち強化 単直ジャンプ強P ご →+中化

G 遠距離立ち強® 🌭 闇時雨



リーチの長い技を生かして中間距離から攻め立てろ!!

TEXT: 若人

# STRIKE A NEW RIVAL !!

エレナはリーチの長い技を生かして、中間距離 での牽制をメインに攻め立てるのが基本。単発 キャラの傾向が強いだけに、通常技の役割をし っかりと覚えて効果的に使い、そのダメージー つ一つを大切にしていこう。

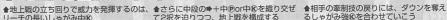
# 得意な間合い「中間距離」での闘い方

まず最初に覚えてほしいのは、エレナが最も得 意とする間合い、中間距離での戦術だ。この間合 いで役立つ技はしゃがみ攻撃全般で、主力となる のは、しゃがみ中®としゃがみ中®の2つ。前者 はリーチの割に攻撃発生が早く、意外と攻撃判定 が強いのがウリ。また、キャンセル可能なので、強 マレットスマッシュや弱リンクステイルにつなげ、 奇襲攻撃を仕掛けられる。後者は非常にリーチが 長く、エレナの持つ技のなかで最も牽制効果の高 い技だ。そのリーチを最大限に生かし、足先がギ リギリ届くくらいの間合いで活用していこう。な お、相手の牽制技の戻りなどに対して技を出す場 合は、前述のものよりもリーチが長く、かつダウ ンを奪えるしゃがみ強化、または★+強化を使っ ていくといい。しかし、これらの技だけでは下段 ブロッキングの的となってしまい、ブロッキング から大ダメージを奪われでもしたら、たまったも

のじゃない。そうならないためにも牽制技のなか に下段ブロッキング不能の⇒+中®、⇒+中®を 織り交ぜ、相手にブロッキングの的を絞らせなく することが大切だ。また、この二つの技はリーチ が長い上に中段攻撃。下段攻撃のしゃがみ中心と 使い分けることで、相手のガードも揺さ振れる。こ の間合いで相手のガードを崩せるのはエレナだけ の特権なので、有効に使っていきたい。

これらの技で地上戦を制し、相手が耐え切れず に跳び込んできたら対空技の出番だ。基本となる 技は立ち中®。2段技なので、空中ブロッキング に対してもある程度は対抗できる。完全に跳び込 みを読んでいた場合は、TC②(ジャンプ中®→強 (P)を登りジャンプから出していこう。また、めく り攻撃のないキャラが相手の場合は、くぐり投げ も対空として十分機能するはずだ。







スーパーアーツの奨め

エレナは攻撃的な2つのスーパーアーツと守りのスーパーアーツを持つ。攻

撃的なスーパーアーツはスピニングビートとブレイブダンス。威力は後者の

ほうが上だが、その差は前者と比べて微々たるもの。両方とも基本は連続技

に絡めていくものなので、どちらを選んでもあまり戦術に影響しないはず。た

だし、スピニングビートのほうがゲージが短く、ストック数も多い。また対

空技としても使えるので、その汎用性は高い。ヒーリングは体力を回復でき

るものの、連続技時のダメージ効率が下がるため、あまりオススメできない。



# 小技でガードを揺さ振ろう

近距離戦ではスキの少ない立ち弱®と下段でキャンセルのかかるしゃがみ 弱®を起点にし、上段ブロッキングに対するしゃがみ弱®or中®、下段ブロ ッキングに対する立ち強化。さらに、ガードを崩す手段としてリープアタッ クや前方ダッシュからの投げを織り交ぜて攻め立てる。また、手段の1つと してしゃがみ弱化→キャンセル中マレットスマッシュも使っていこう。

なお、中マレットスマッシュ後はヒットしてもガードされても有利な状況

に立つことができ、ヒッ 🐷 ト時にSAゲージがある場 合は基本連続技Cを決め られる。そのため、大ダ メージへの布石を兼ねた 非常に有効な連係といえ る。ただし、それだけに 固執しすぎるとブロッキ ングを狙われるので注意。
▶キャンセルマレットスマッ ほかの選択肢との適度な 使い分けが必要だ。



シュでガードを揺さ振る。その後は有利なので、さらに攻

◆しゃがみ弱®を見せて、し ゃがみガード、または下段ブ ロッキングを相手に意識させ



◆ゲージは短く、ストック数が3。そのため、 ◆自分の体力を回復するヒーリング。使いどこ EX必殺技も多用できるスピニングピート ろはあるが、ダメージ効率が一気にダウン



# COMBO BASICS ~基本連続技~

用途別に分かれた連続技をしっかりと覚えよう

ヤンプ中®でも代用可能だ。

**B**/ブロッキング後に狙っていく連続技。 できるので、ラッシュをかけたいときに EXスピンサイズは追加入力せずに、浮 活用していこう。 いた相手に対して強スクラッチホイール С/マレットスマッシュからのノーキャ

を決める。なお、相手キャラがユン、ヤー ンセル連続技。マレットスマッシュが2 ン、オロ、エレナ、春麗、アレックス以 段技なので、ヒット確認しやすい。

▲/跳び込みから決める基本連続技。始 外の場合、強スクラッチホイールの部分 動技のジャンプ強®はTC①(ジャンプ弱 を登りジャンプからのTC②(ジャンプ中 **P→中®)**、またはめくり攻撃になるジ P→強P)に代えられる。こちらにした 場合は着地した相手に対して攻めを継続

A ジャンプ強® \_\_\_\_ 立ち弱® \_\_\_\_ 強スクラッチホイール № スピニングビート or ブレイブダンス

B しゃがみ中® EXスピンサイズ 強スクラッチホイール

C 中or強マレットスマッシュ \_\_\_ スピニングビートorブレイブダンス









# STRIKE A NEW RIVAL !! ネクロ

オールレンジ攻撃能力を過信せずに、 まずは防御 をがっちり固めていくことが大切。ラッシュは相 手を画面端に追い込んでから始まるので、それま では相手との我慢比べ。ここを乗り切ればあとは バラ色の人生が待っている。

# 接近戦での超ラッシュをものにする

まずはネクロのダメージの中核を担う、接近戦 でのラッシュについて見ていこう。相手に対応さ れた時点での選択をいかに織り交ぜるかが重要だ。 ラッシュのキーとなる技は、中or強ドリルキック と弱or中トルネイドフック。いずれもガードされ たときのスキが小さいので、そのあとの攻めにつ なげやすいのが特徴。



ただし、相手を画面端に追い込んだ状態でない と、ドリルキック&トルネイドフックによるラッ シュは仕掛けにくい。したがって、画面中央なら ば弱トルネイドフックを当てて吹っ飛ばすか、投 げ、やや距離があるなら中トルネイドフックの2 段目を当てていくことに集中しよう。あまり強引 に押し込もうとせず、一発一発慎重に繰り出して いくのが重要だ。まずは端に追い込むことが先決。

画面端ならば、ブロッキングを確実にされるま ではドリルキックを連発して繰り出していくと、か なりいやらしい。もちろん、このときのドリルキ ックは、ジャンプをしたらすぐに出していく「す ぐドリ」と言われるものである。相手が強力な対 空必殺技を持っていない限りはこの「すぐドリ」で ゴリゴリと押していく。

相手がブロッキングをしてきたり、強力な対空 必殺技を持っているときは、ここで初めて着地後 に様子を見るという選択が入ってくる。ブロッキ ングを什込んだり、ワンテンポずらしてトルネイ ドフックを仕掛けていこう。

トルネイドフックは、相手と密着したときに威 力を発揮するのも知っておきたい。ブロッキング 方向の2択として、しゃがみ弱®→弱トルネイド フック、◆+中®→中トルネイドフックを活用し ていこう。いずれもSAキャンセルで追加ダメー ジを常に狙うといい。

これらラッシュの継ぎ目に、ガードを崩すため のリープアタック、投げ、フライングバイパーや ライジングコブラを組み入れていけば完璧。

いずれにしても、相手の対応によってすぐに変 化をつけなければならないのが難しいところ。相 手の「勝手にくらう度合い」「ブロッキング度合い」 をよく見て、自分なりのパターンをいくつも持っ ておくことが大切だ。

# **遠距離戦はじっくりと様子見**

手足を伸ばせるからといって、遠距離でバンバ ン技を出していけると思ったら、そうでもないの がネクロの難しいところ。技表のところでも触れ たが、伸ばした手足に攻撃を受けることが多く、ジ ャンプで一気に近づかれて不利な状況に陥るとい うのが非常にありがちだからである。

遠距離になったら何をすればいいか?それは、 じっくりと様子を見るのが第一である。リーチが あるのは周知の事実なので、相手は横方向から近 づきにくいのは確か。強引にきそうなら、遠距離 戦で最も使いやすいしゃがみ中心を適度に出して いけばいい。強攻撃は、ごくまれに使う程度。

こうなると相手の選択は「ジャンプ」に行き着く はずだ。ここの対応が最も重要。というのも、う まく切り返せば、そのままラッシュに持ち込んで いけるからである。逆に体力勝ちをしているのな らば、ひたすら遠距離戦でもいい。

相手がジャンプしてきたときに最も効果的なの が、「対空兵器で撃墜する」行動だ。当たり前だが、 相手もブロッキングを仕込んでくる可能性が高い ので、それに応じた対空兵器、つまり、中電磁ブ ラストを反応して出すのがベスト。これならば、ブ ロッキングされても多段技なので、高確率で撃墜



◆対空の基本は中電磁ブラス ト。全段ブロッキングされることはまずないと言っていい



⇒ジャンプ攻撃も織りまぜて 牽制していくとなお良し。滞 空時間が長いことを最大限に 利用しよう

できるはず。それ以外だと、しゃがみ中®が思い 当たるが、こちらは早出しの打撃技につぶされる ことも多い。電磁ブラストの反応に遅れた場合に 使おう。しゃがみ中®をブロッキングされた場合 は、ガードしつつ着地を投げにいってみる。なか なか決まりやすいぞ。

それよりも反応が遅れた場合はブロッキングを 狙っていく。ブロッキングに成功したときは◆+ 中®→トルネイドフックを出していこう。 ここか ら攻めが始まる。

これ以外の対空策として、「ジャンプ攻撃」が挙 げられる。いきなりジャンプしつつ、ジャンプ中 ®やジャンプ強®をやや早めに出してジャンプ防 止を計ろう。このとき、相手がブロッキングして くるようなら、ジャンプの最後のほうで技を出す ことでタイミングを大きくずらすことができる。ネ クロの緩やかなジャンプが生きてくる瞬間だ。

# COMBO BASICS ~基本連続技~

超電磁で拾いまくれ!

らない連続技。トルネイドフック後の追 理して使うことはないだろう。 い打ちは、画面端ならいろいろ狙える。 B/中トルネイドフックは、やや距離が で◆+中攻撃をくらったときに連続技に あってもつながる。ただ、ヒットさせてなる。キックのほうが相手ののけぞり時 も不利なので、できれば毎回スーパーア ーツにつなげよう。画面端なら、エレク

A/相手とほぼ密着からでないとつなが 強トルネイドフックのあとしかない。無

□/スネークファングは相手がしゃがん 間が長いのでつなげやすい。

その他/←+強®を当てたら、★+強® トリックスネーク後に追い打ちが狙える。 で追い打ちし、そのあと超電磁ストーム **C**/スラムダンスを連続技にするのなら、 を当てると……すごい減り。

# A しゃがみ弱® 🛶 弱トルネイドフック 🛶 超電磁ストーム

- B ◆+中⑥ → 中トルネイドフック 🍑 エレクトリックスネ ーク <u></u> (画面端で) ←+中®
- C 強トルネイドフック 🍑 スラムダンス
- D ◆+中®(しゃがみにヒット) → スネークファング

TEXT: ちゃっきー



特殊性を最大限に引き出し、得意のラッシュで勝利をつかめ!

STRIKE A NEW RIVAL

オロの特徴といえば、スーパーアーツを使ったラ ッシュが真っ先に思いつく。それだけに、見えに くいチャンスを的確にとらえていく判断力が必要 だ。状況別に最善の選択肢を選ぶ力を身につけ、 あらゆる局面に素早く適応できるようになろう。

# ダメージを与えつつ、SAゲージをタメる

ここではまず、基本となる通常時の立ち回りを考えてみよう。中間距離で は、リーチの長い遠距離立ち中®と、相手に接近しながら攻撃できる⇒+中 Pを中心に牽制し、一気に接近したいならジャンプを使う。ジャンプ後は、空 中ブロッキングも交え、相手に的を絞らせないように。近距離戦は、キャン セル可能な近距離立ち中心としゃがみ中心が軸。しゃがみ弱心を筆頭とする 小技やリープアタックもここで使う。間合いが離れたら、先に挙げた中間距 離用の2つの技、立ち強化、遠距離立ち中化、しゃがみ強化を使い分けよう。

キャンセルで必殺技につなぐときは、連続技狙いなら立ち中®→仁王力、し ゃがみ中®→強鬼ヤンマ(密着なら仁王力も可)となるが、ガードされたとき のスキはどちらも大きいので、よほど読みに自信があるとき以外は控えよう。 それよりも、距離を合わせてのめくり人柱渡りを考えたほうがいい。ガード されたときのスキは大きいが、画面端以外なら大きな反撃を受けにくい。

スタン値を稼ぐためにも、ダウンを奪ったあとはすかさず起き攻めに移行 したい。特に、仁王力後は大チャンス。スタン値がタマっている上、相手は クイックスタンディングもできない。ここでラッシュをかけ、一気にスタン まで持っていければ理想だ。ここでの主な選択肢は、リープアタック、近距 離立ち中心、密着のしゃがみ中心の3つ。リープアタックは持続の後半を埋

めるように出せば、その 編/ まま近距離立ち中®が連 続に。これで、3つともキ ャンセル仁王力につなぐ ことが可能だ。また、起 き上がりブロッキングに は直接仁王力、もう少し でスタンしそうなら投げ や中段の立ち強®、めく ◆リーブアタックの最後をうまく重ねることができれば り人柱渡りなど、臨機応 近距離立ち中®が連続ヒット 変な攻めを展開したい。



ンディング不能。技を重ねる 場合は、相手キャラクターに よって起き上がるタイミング に若干の差があることに注意



する。もちろん、キャンセル 仁王力までつなげよう

#### パーアーツラッシュ 一気に勝負をかけるス=

まず最初に、3つのスーパーアーツすべてに深く関わってくる近距離立ち 中®の狙いどころから考えてみよう。もっとも代表的なのは、ブロッキング 後の反撃。対空ブロッキング後のほか、密着のブロッキング後はなるべく決 めていきたいところだ。距離や相手のスタン値を考え、やや離れても出せる 近距離立ち中® (→キャンセル仁王力) と使い分けよう。そしてもう一つ共 通なのが、鬼ヤンマキャンセル。ガードされたときに鬼ヤンマのスキを消せ るほか、ヒットしていれば独自の起き攻めに移行できるのがポイントだ。

#### ●鬼神力 (鬼神槌)

近距離立ち中®2段目キャンセル発動→空中つかみが連続技になる。これ を決めても鬼神力の時間が残るので、さらに起き上がりを攻めよう。また、通 常時に発動する場合は、画面端に追い詰めた状態で、中or強日輪掌からSA キャンセルで発動するのがオススメだ。その後はジャンプで接近し、ジャン プ攻撃から選択を迫るか、または空中ブロッキングからの反撃を考える。

鬼神槌は起き上がりや割り込みに。跳ばれても、 その後鬼ヤンマで撃墜できる場合が多い。

#### ●夜行魂(夜行大魂)

夜行魂は、主に起き攻めに使う。夜行魂は常に 正ガードなので、ダウンした相手に置いておき、 そこからジャンプなどで裏に回って挟み込もう。 ここでは、その一つの例を紹介する。まずは、近 チャンスを逃さないように



★近距離立ち中®を決められる

距離立ち中Pの2段目キャンセルか、EX鬼ヤンマキャンセルで夜行魂が空中 ヒット。クイックスタンディング不能の相手に、もう一度夜行魂を出す。そ の後ハイジャンプで背後に回れば、完全に挟み込めるという具合だ。

夜行大魂は、近距離立ち中®2段目キャンセルでコンボになり、その後追 い打ちも可能。しかし、大ダメージにはならないので、トドメ以外は……。

## ●天狗石 (天狗乱石)

近距離立ち中®2段目キャンセルで天狗乱石を発動し、コンボを狙おう。画 面中央なら、▶+中®としゃがみ強®を組み合わせ、画面端ならしゃがみ強 ®の繰り返し。⇒+中®は最速、しゃがみ強®は落ちてきた相手に狙って当 てる。相手の体力の約半分を持っていける大ダメージコンボになるぞ。



★夜行魂を絡めたコンボを決めたら、即座に再



◆完全に相手を挟んだベストの形に。1回目の 夜行魂は中か強、2回目は中がオススメ

# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

状況別、目的別に分かれたコンボを的確に使い分けよう

かない。余裕があるとき以外は、つなが、目キャンセルでないとつながらない。 りやすい弱仁王力を使っていこう。

B/ダメージよりも、SAゲージのタメ ショーン・豪鬼・トゥエルヴには強→中、 狙える。スーパーアーツに応じて使おう。

**A**∕最も基本となるコンボ。ダメージが ヒューゴーには強→強がオススメ。例外 高いのは強仁王力だが、距離によって届 的にユン・ヤンには近距離立ち中®1段

C/上段ブロッキング狙いの相手に対し て使う。このあともう一度夜行魂を出せ を意識したコンボ。これだけで、EX技 ば、上で紹介した起き攻めを展開できる。 1回分をタメられる。基本的には中人柱 その他/上の攻略で紹介したとおり、近 渡り→中鬼ヤンマだが、リュウ・ケン・ 距離立ち中®後にはさまざまなコンボが

# A 近距離立ち中® — 仁王力

B 近距離立ち中® 🛶 人柱渡り 🛶 鬼ヤンマ

C しゃがみ中® — EX鬼ヤンマ 🍑 夜行魂



◆オロは立ち技の存在が大きい ◆もちろん、バクチ的な割り込 ◆夜行魂がヒットしたら、得ので、しゃがみ中心が生きる みのEX鬼ヤンマからでもOK の起き攻めに移行するチャン







# STRIKE A NEW RIVAL!! ショーン 原源

基本的にリュウ・ケンタイプなので、スタンダードで 扱いやすいショーン。なかでも、機動力はバツグン である。スピードで相手を翻弄して、一気にラッシ ュをかけろ!

# 基本影術

機動力の高いショーンは、刻み技を主体として、 牽制攻撃を多用しつつスキをついたところに強烈 な一撃を加えるといった闘い方になる。なかでも、 目を見張るのが前方ダッシュである。あのケンを 上回るほどの早さを持っているので、中間距離か らの踏み込みが簡単にできる。中間距離から一気

◆前方ダッシュで近づいたら、 ープアタックを出して ガードを揺さぶろう

に間合いを詰めたら、リープアタックやしゃがみ 弱®などの刻み技を出して相手のガードを揺さぶ っていくといいだろう。

また、ショーンには前転やショーンタックルと いったトリッキーな技もあるので、これらの技を 混ぜることによって、さらに相手を揺さぶってい くことができる。



ショーンの機動力とトリッキーな技を生かして 狙っていきたいのが「投げ」。近距離でしゃがみ弱 ®やリープアタックを繰り返して、相手のガード が堅くなれば、投げが生きてくる。また、しゃが み弱®などで刻みつつ、ここからしゃがみ中®を 出し、そのままキャンセルショーンタックルで近 づいて投げを狙ってみるのもいい。このショーン タックルは、移動技感覚で前方ダッシュの代わり に使っていく。

一応前転でも相手に近づくことができるのだが、 ショーンタックルの場合はボタンを押し続けるこ とにより下段攻撃に派生させることができるので、 下段攻撃とみせつつ攻めることができる。また、シ ョーンタックルから投げ技と見せかけて、再度刻 み技を使って、相手を固めてみるのもいい。しか し、移動用としてのショーンタックルばかりだと 相手に読まれてしまうので多用は禁物だ。

# 中間距離での牽制

ショーンの通常技は、「リュウ・ケン」タイプなので、あまりリーチがない のだが、牽制技として使うのであれば話は別。今回新たに追加されたショー ンの通常技は、技のリーチ自体はそれほどないが、攻撃判定が強いために相 手の牽制技を逆につぶせるぐらいの性能を持っている。

なかでも、立ち中®は攻撃判定がやや下方に向いているため、相手のしゃ がみキック系の技をほとんどつぶすことができる。また、技を出すときにシ ョーンがわずかだが前に移動しているので、相手の下段攻撃に対していくら か合わせやすくなっている。唯一の欠点は、上下段両方向でブロッキングさ れてしまうことだが、中間距離でブロッキングを狙ってくる相手はまずいな いので、安心して使っていこう。

ほかに牽制技として使えるのは、遠距離立ち強®だ。この技は『3rd』から の新技で、拳を振り下ろすまで攻撃判定が残っているため、横方向に対して 強い技になっている。また、攻撃判定自体も強いので、まず打ち負けること がなく、技の発生も遅くないのでとても頼りになる技だ。

この2つの技を多用し、相手が手を出さなくなってきたら、前方ダッシュ で一気に踏み込んで、近距離での攻撃に移行しよう。

# 個性のあるスーパーアーツ

ショーンのスーパーアーツはそれぞれ違う役割を持っている。まずスーパ ーアーツ I のハドウバーストはショーン唯一の飛び道具で遠距離から狙うこ とができ、発生も早い上SAゲージが短く、最大3つまでストックすることが できるので、EX必殺技を混ぜて使うことも可能。次にスーパーアーツIIのシ ョウリュウキャノンは、最も威力が高く、対空技として最高の強さを誇る。だ が、ショーンは相手の跳び込みを待つというよりは、近距離で一気に押すタ

イプなので、あまり合わ ないかもしれない。最後 にスーパーアーツ田のハ イパートルネードだが 技の使い勝手は前作から 変更されておらず、確実 にダメージを奪いたいと きに狙っていける。、スト ック数が2から1に変更さ れたので、手堅くいきた 跳び込みを待つよりは攻め続 いところだ。 わないかも・



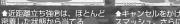
◆ハドウバーストは、EX必殺 技を織り交ぜた戦術が可能に なる



A 近距離立ち強® ―― ドラゴンスマッシュ 🌭 ハドウバースト

C近距離立ち強化 ▲ ハイパートルネード

連続技A





★キャンセルをかけてドラゴン ◆SAキャンセルでハドウバースマッシュ。さらに…… ストを当てよう

COMBO BASIGS ~基本連続技~ 連続技は少ないが、どれも実戦で決められるものばかりだ

を発揮する連続技。ほとんど相手に密着 とのドラゴンスマッシュを当てることが できない。狙うのであれば、相手が大き なスキを見せたときやスタンしたときに しよう。一応、ハドウバーストをショウ リュウキャノンに代えることもできる。

A/ショーンのなかではなかなかの威力 しゃがみ弱®からのハドウバーストはな るべくヒット確認してから出そう。威力 した状態でないと、近距離立ち強®のあ 的には高くないが、重要な連続技だぞ。 C/近距離立ち強®→ハイパートルネー ドのつなぎがシビアだが、ヒット確認は できるので、常に狙っていきたい。また、 しゃがんでいる状態に近距離立ち強化を 当てた場合は簡単につなぐことができる **B**/見栄えは悪いが、実戦的な連続技。 ので、相手の起き上がりに重ねていこう。

インファイトに持ち込むためには、さまざまな工夫が必要だ

TEXT: 善之字元帥

# STRIKE A NEW RIVAL ダッドリー 原

ダッドリーはやや離れた間合いでも闘うことが できるが、遠くから単発技を少々当てたところ で決定打にはつながらない。なんとしても相手 の防衛網をくぐりぬけてインファイトに持ち込 み、必殺の連続技を叩き込むのだ!

# 相手を地上にくぎ付けにする立ち回りを!

ダッドリーが最も得意とするのは、速度のある打撃技を中心にした至近距 離のラッシュである。とはいうものの、相手もジャンプ攻撃を中心にしたり、 判定の強い打撃技をばらまいてダッドリーの接近を警戒するので、そう簡単 には近寄らせてもらえないはず。まずは、暴れ回る相手にどうやったら接近 できるかを考えてみよう。

#### ●積極的な接近方法

判定の強い地上技を持っているキャラ(例:ネクロ)や、飛び道具を中心に 攻めてくるようなキャラ(例:レミー)に接近するためには、じわじわと追い 詰めるような接近方法は効率が悪い。こういったキャラには、やや強引なが ら遠距離からジャンプやダッキングで一気に間合いを詰めてみよう。このと き、ジャンプで近寄るのなら空中ブロッキングを仕込んだ跳び込みとジャン プ強のによる跳び込みを、ダッキングで近寄るのならダッキングアッパーと ただのダッキングをうまく使い分けて、相手に択一的な対応をさせないよう に気を配ること。とはいうものの、どちらの作戦にしても強引な手であるこ とには間違いないので、1回当たりの接近成功率は決して高くない。少々失 敗したからといって攻め手をゆるめず、何度もトライすることが重要だ。

#### ●消極的な接近方法

これに対して、ジャンプ攻撃が強いキャラ(例:アレックス)や小技を常に

散らしてくるようなキャラ(例:いぶき)に、ジャンプやダッキングで強引に 近寄ろうとしてもあまりに成功率が悪い。こういったキャラには、ていねい に対処して「手を出しにくい」という印象を与えることが重要だ。具体的には、 常に立ち中®→強®のターゲットコンボなどの対空技を準備して撃墜率を向 上するか、やや遠目から立ち強®など判定の強い技を多めに出し、相手の技 をつぶしていくのがいいだろう。地道な作業になるが、一つ一つの対処で相 手の攻め気は確実に「萎えていく」ので、沈黙したところで一気に近寄って接 近戦に持ち込むこと。





●ジャンプ接近の成功率は、空中ブロッキング の精度がカギを握る。ひたすら練習しよう

★立ち強®は非常に強力な牽制技。この技で地 トを制圧すれば接近もたやすくなるはずだ

# 近距離戦の連席を組み立てる

首尾良く接近できたら、いよいよダッドリーの 独壇場。すき間のない攻撃連係を組み立てて相手 を攻め立てるわけだが、その際特によく使う技に ついて説明しておくので参考にしてほしい。

#### ①通常技キャンセルダッキング

⇒+中®・しゃがみ弱®・立ち強®をキャンセ ルすると効果的。意表を突いて密着し、投げてし まうのが目的だが、たまにはダッキングアッパー を混ぜてみてもいいだろう。

# ②リープアタック

相手が連係に割り込もうとして出した足払い系 の技を跳び越えつつ攻撃できる。ただし、横方向 にリーチが短いため、間合いの調整は慎重に。

#### ③立ち中®→強®のターゲットコンボ

ガードされても間合いが離れず、攻めが継続し

やすい。近距離連係の要となる技。

#### **④ショートスイングブロー**

相手の打撃技をかわしつつ攻撃できるが、グラ ップディフェンス対策としての効果もばかになら ない。前述のリープアタックやダッキングの直後 など、相手が思わず投げを入力しそうなところで 早めに出せば、失敗ポーズに反撃できるのだ。

## ⑤しゃがみ弱®始動のターゲットコンボ2種

連係に使用する技が上段ブロッキング可能技ば かりにならないように、これらの下段技も組み込 んでいく必要がある。

#### 6 → + 中P

ダッキングよりも移動距離は短いが、リスクの 小さい移動技として連係のつなぎに使う。ガード させたあとの間合いも次につなげやすい。

# スーパーアーツについて

3種のスーパーアーツのうち、どれを選択する かは非常に難しい問題。よく考えて選ぼう。

チャンスが最も多いのがローリングサンダー。ブ ロッキング後の立ち強®ノーキャンセルからの連 続技と相手の技に対する反撃がメイン。特に立ち 強化からの連続技は入力も簡単で狙いやすい。

コークスクリューブローはショートスイングブ ローのSAキャンセルとどれだけ絡めて使えるか がポイント。ブロッキング後の連続技はしゃがみ 中

中

中

中

中

中

中

に

くい

という

難

点 もあるが、練習次第で今後伸びてくるかも?

ロケットアッパーは最も扱いが難しい。対空と してどの程度使えるかと、しゃがみ強化やEXマシ ンガンブローからの連続技をどの程度当てること ができるかがカギを握りそう。

# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

スーパーアーツを使わなくても破壊力は十分!

ので、キャンセルをかけなくてもローリングアッパーは、できるだけ早く出さな ングサンダーが連続技として成立する。 いと拾いにくいことに注意すること。 訓練を積めばブロッキング後はもちろん、 С/しゃがみ強心がヒットしたあとの空 近距離で不意に出した立ち強心のヒット 中コンボとしては、ダッキングアッパー 確認からもつなぐことができる。

それ以降は空中コンボになる。弱マシン
て下段攻撃の薄さをカバーしよう。

A/立ち強®のヒット後は大幅に有利な ガンブローで拾い直したあとの中ダッキ 以外にも弱マシンガンブローや立ち強®、 **B**/ゲージがないときのブロッキング後 ジャンプ攻撃などが挙げられるが、安定 に狙っていきたい連続技。EXマシンガ 度と攻撃力のバランスではやはりダッキ ンブローのヒット後は相手が浮くので、 ングアッパーが一番である。うまく使っ

## A 立ち強化 — ローリングサンダー

B 立ち強® 📥 EXマシンガンブロー 🛁 弱マシンガンブ ロー 一 中ダッキングアッパー

中ダッキングアッパ-C しゃがみ強化





◆弱マシンガンブローのアッパ ◆最速の中ダーだけを当てるように追い打ち でさらに追い



# STRIKE A NEW RIVAL!! ヒューゴー系

ブロッキング→ムーンサルトプレス<u>が勝利のカ</u> ギを握る。攻め込まれても慌てずに、虎視眈々 とブロッキングからの大反撃を狙え。攻められ っぱなしだがなぜか勝つ、それがヒューゴーの 真の姿だ (ややウソ)。

# 地上戦の展開

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスなどの強力 なコマンド投げをメインの武器に闘う投げキャラ ではあるが、無理に接近して投げを狙うばかりで なく、中間距離で地上戦を展開してもなかなかの 強さを発揮する。リーチの長い牽制技を使って、相 手を近寄らせないようにするのだ。地上戦でプレ ッシャーをかけつつ、相手の意表をついて跳び込 んでいこう。

メインの牽制技は立ち中®。リーチがある割に 発生が早く、スキが小さい。ダメージもなかなか 大きく、しゃがんでいる相手にも空振りしないと いいことずくめだ。微妙に前進しながら技を出し ているのも実はポイントで、この技を振り回して いるだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んで いく効果もある。

少し接近されて、立ち中®を出すのはやや恐い かな、と感じる瞬間があるが、こんな場合は立ち

# ジャンプ攻撃からの連係

こちらから地上の相手に跳び込む場合は、ジャ ンプ強®、ボディプレスが使いやすい。

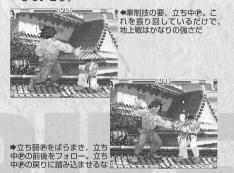
ジャンプ強®は意外にリーチがあるのを生かし て使いたい。逆にボディプレスは、起き攻め時な ど密着状態から跳び込める場合にめくりを狙おう。

これらの技で跳び込んだら、ある程度はヒット、 ガードを問わず直接コマンド投げを狙っていくの がいい。ヒューゴーには跳び込みから狙える連続 技にあまりいいものがないからだ。

打撃技につなぐ場合は、リープアタック、立ち 強®などの中段、しゃがみ中®、しゃがみ弱®と いった下段を混ぜていこう。リープアタックから はムーンサルトプレスを狙うのが有効。立ち強P はダメージ、スタン値ともに大きい。しゃがみ中 ⑥は跳び込みから連続になり、しゃがみ弱®から はキャンセルでミートスカッシャーやジャイアン トパームボンバーへ連係させるのが有効だ。

中®より若干ではあるが発生の早いしゃがみ中® や、しゃがみ中心が使いやすい。

立ち中Pばかりむやみに振り回していると、さ すがに技の戻りに踏み込まれたりするので、立ち 中®の前後に立ち弱®をばらまいてスキをフォロ ーレていてう。



# 対空を考える

跳び込まれた場合の対空技だが、相手が技を出 してきそうな場合はしゃがみ強®が使える。ただ し、単発で着地のスキもかなりある技なので、空 中ブロッキングされた場合のリスクは大きい。シ ュートダウンバックブリーカーも対空技として使 えなくはないが、跳び込みを見てからでは、相手 が技を出してきた場合につぶされやすい。

むしろヒューゴーの場合、無理に撃墜を考える よりはジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサ ルトプレスを狙ったり、空ジャンプを読んだら着 地点にムーンサルトプレスを重ねたりといった対 処のほうが、読み勝った場合のリターンが大きく ていい。また、ジャンプ攻撃をブロッキングする ことを狙いつつスカし投げを警戒してグラップデ ィフェンスを用意、という堅実な選択肢も重要だ。 この場合、ブロッキング成功後に通常投げ以上の 反撃を入れることが難しいが、仕方がないだろう。

# ツについて

ギガスブリーカーは、リープアタックや空ジャ ンプ (ジャンプ攻撃をわざと空振りするのも有効) から仕掛けていくのがお手軽な使い方。光ったの を確認してからではジャンプで逃げられないので、 これでもかなりつかまえることができるだろう。

できれば、ブロッキング後の反撃としても狙っ ていきたい。地上対地上の場合はブロッキングの 成否を確認して入力するのは難しいため基本的に 「決め打ち」だが、積極的に狙っていこう。

メガトンプレスはウルトラスルーから連続技に するのが基本的な使い方になるが、対空や密着で もつれた際のジャンプ逃げ防止として単発使用す るのも有効。ジャンプ逃げ防止として使う場合だ が、強で出せば読みが外れても遠くまで跳んでい ってしまうので、反撃を受けにくいのがミソ。密 着でもつれたときに、コマンド投げを警戒してジ ャンプで逃げたがる相手に有効だ。また、リープ

アタックや竜巻旋風脚系の技も投げることが可能。 ハンマーマウンテンは弱®からつなぐのが難し くなり、かなり扱いにくくなっている。無敵時間 はあるので、割り込みや起き上がり時などのリバ ーサルとして使うことも可能だが、ガードされた 場合は大反撃を受けやすい。



◆立ち2回転入力ができれば、 こんな場面でも……

⇒ギガスブリーカーが狙える! 起き上がりや空ジャンプの着地にも重ねてみたいね

# COMBO BASIGS ~基本連続技~ スタンさせたら強J.P.パームボンバーからの連続技を狙え!

本。画面端付近ではジャイアントパーム ボンバーを重ねて狙ってみよう。 ボンバー(以下J.P.ボンバー)を入れてか らつなぐことができる。シュートダウン なり、しゃがみ弱®も3発以上からだと につなぐ場合は、弱J.P.ボンバー→弱シ つながらない。結構ムズイぞ。 **ュートダウン**がつなぎやすい。

B/J.P.ボンバーからの追い打ちはさま

▲/ウルトラスルーからの追い打ちは、 ざまなバリエーションが考えられるが、 シュートダウンバックブリーカー(以下 とりあえず簡単なのがここに挙げたモノ。 シュートダウン)orメガトンプレスが基 スタンさせたときや、起き攻めで強J.P.

C/立ち弱Pはキャンセルがかからなく

その他/弱攻撃キャンセルからEXモン スターラリアットがつながる。

# A ウルトラスルー 🚵 各種追い打ち

ー \_\_\_ しゃがみ中® or EXモンスターラリアット

C しゃがみ弱® — ハンマーマウンテン



★弱J.P.ボンバーから弱シュートダウンへつなぐ ◆わずかだが、強ムーンサルト

# STRIKE A NEW RIVAL!! ユリアン 原源

驚異のダッシュ能力を重視してみる

ユリアンは必殺技のほとんどがタメ技なので、一 見しゃがみガードしがちのスタイルが思い浮かぶ が、接近戦能力と対空能力が強力でないため、実 際には高性能のダッシュを駆使して動き回るスタ イルが良いと思われる。

まずはこのダッシュの使い方を見てみよう。前 方ダッシュをした場合、結構長い距離を進む割に は素早いのに気付く。相手にしてみれば反応しづ らいことこの上ないはずだ。したがって、ここか ら狙っていくのは、ユリアンの大得意な「投げ」が ベスト。各技のなかで発生が最も早い部類に入る のと、ダメージ的に申し分ないのがその理由だ。ダ ッシュしたときに、相手がグラップディフェンス をするようなら、前方ダッシュするときの間合い を微妙に離して、投げ失敗を狙う。前方ダッシュ 直後にしゃがみ中心や立ち中®をすぐに出そう。

次に、前方ダッシュ中を狙って、打撃を「置い てくる」相手を考えてみよう。相手側は前方ダッ シュを「見て」いるわけではないのに気付けば、お

# 突発的必殺技のフォロー

相手との間合いが若干近いときは、機先を制す るようにEXデンジャラスヘッドバットをいきなり 出していくのがユリアンの常套手段。

また、中~遠距離でいきなりチャリオットタッ クルで突っ込むのも、SAキャンセルで大ダメー ジを奪えるのでかなり頼りたいところ。

しかし、こういった突発的な必殺技がもし当た らなかったときはどうするか?

EXデンジャラスヘッドバットはスキが小さいの で投げを狙うといい。グラップディフェンスされ た場合はチャリオットタックルを出すのも面白い。

チャリオットタックルは反撃確定の技だが、間 合いが離れているので、相手の技に合わせてブロ ッキングを仕込んでみよう。相手がリュウならし ゃがみ中®が多いので下段、という具合だ。

のずと「打撃をかわしてから反撃」という選択をと ればよいことが分かる。相手の打撃に合わせる技 は、リーチの長いしゃがみ中心が良さそうだ。 ここで一つの戦法が生まれる。

# ●中間距離で相手の打撃にしゃがみ中®を合わせ つつ、前方ダッシュからの投げを狙う

というもの。しゃがみ中®のリーチがダッシュ1 回分と同じなので、これで間合いを測ろう。

次に、後方ダッシュについて見てみよう。相手 が固まっている一瞬を突いて投げを狙う前方ダッ シュを生かすために使うのが、後方ダッシュだ。

相手が牽制技を多目に出してきたり、すぐにジ ャンプをしてつかみどころがないときは、間合い を一度離してから行動していく。

相手がそのまま地上にいるようなら、メタリッ クスフィアを撃ってその間にタメを作り、チャリ オットタックルや⇒+中®で攻めていこう。 -方、相手がジャンプしてきたのなら、ジャンプ攻 撃に対しては早めのしゃがみ強®、空中ブロッキ

# 起き攻めはリープアタック

ユリアンのラッシュは「比較的きつくない」、と いう事実がある。確かに下段技が怖くないし、必 殺技もガードされやすいものばかり。しかし、唯 - 「リープアタック重ね」は有効。ヒット確認か らタイラントパニッシュを叩き込もう。





相手にとらえられたらかなり危険。素早いダッ シュで、空間を自由に動き回ろう。間合いさえ

測れば、ダッシュ投げをメインに据えた、さま ざまな戦法及び牽制が真価を発揮するぞ。

ングを狙ってきそうならEXデンジャラスヘッドバ ットを使うといい。EXデンジャラスヘッドバット はそのまま空中コンボに持っていけるので大ダメ ージが見込めるぞ。

反応が遅れた、または相手のジャンプが低くて 対応しにくい場合は、ブロッキング、もしくは後 方ダッシュをオススメする。後方ダッシュをした ときは、相手の着地にしゃがみ中心を置いておき、 すぐに前方ダッシュから投げを狙うのが有効だ。

# スーパーアーツセレクト

ユリアンのダメージ源、そして威圧感をかもし 出すスーパーアーツ。もちろん今の段階で「この スーパーアーツに決まり」とは言わないが、勝率 にはっきり現れるのがやはりタイラントパニッシ ュである。立ち弱®→立ち中®のターゲットコン ボから、リープアタックから、ブロッキングから、 といつでも大ダメージを狙えるこのスーパーアー ツの存在は大きすぎる。

一応ユピテルサンダーやエイジスリフレクター には柔軟性があるので、今後の研究次第という気 もするが、やはり即戦力のタイラントパニッシュ に魅力を感じてしまう。

ラッシュ力や試合巧者ぶりが身に付いた時点で、 これらの技巧派スーパーアーツに挑戦していくの がやはり王道だろう。

# COMBO BASICS ~基本連続技~

技術はいらない! 何をつないでいくかが重要だ

- ング成功時に狙っていこう。
- B/超高威力簡単連続技。遠距離ならチ ャリオットタックル単発ヒット確認から のタイラントパニッシュを決められるよ うになりたい。
- C/空中コンボにはチャリオットタック ルを使うのがいい。そのほうが追い打ち
- A/ユリアンのスーパーアーツは密着時 判定が残りやすいからだ。EXデンジャ の攻撃発生が早いものばかり。ブロッキ ラスヘッドバットではなく、しゃがみ強 Pで浮かせたときも追い打ちは一緒。
  - ■/弱エイジスリフレクターは画面端の ときのみチャリオットタックルから連続 技になる。ということで一応こんなのも 入るぞ。画面中央だと同時押しのエイジ
  - スリフレクターしかチャリオットタック ルから連続ヒットしないので注意。

# A しゃがみ弱® 📥 各種スーパーアーツ

- B ジャンプ強® しゃがみ強®(1段目) チャリオット タックル ミニ タイラントパニッシュ
- D (画面端)ジャンプ強P \_\_\_ 立ち中P \_\_\_ チャリオットタックル 🎎 弱エイジスリフレクター 🍛 チャリオットタックル 🍛 しゃがみ強®(1段目) 🛶 チャリオットタックル 🦇 弱エイジ スリフレクター 🍑 チャリオットタックル 🛶 しゃがみ強® → チャリオットタックル → EXデンジャラスヘッドバット



# STRIKE A NEW RIVAL !!



総じて通常技のリーチが短い豪鬼は、接近して からのインファイトでその本領が発揮されるキ ャラだ。垂直ジャンプ斬空波動拳やキャンセル 百鬼襲による連係で布石を敷いておき、連続技 を狙っていくのが王道だ。

# 基本戦術:相手に接近するために

空中からの攻撃の選択肢が多い豪鬼は、無理に 地上戦を挑む必要はない。地上通常技のリーチが 短いため、下手な手出しが敗北につながるという 言葉もあながち嘘とは言えないのだ。しかし、一 度接近すれば通常技の性能を生かせるようになる ため、相手に接近することが豪鬼の戦略上なによ りも重要になってくる。



幸い、豪鬼は相手に近づくための手段ならいく らでもある。まず接近するための基本となるのが、 垂直ジャンプからの弱斬空波動拳(空中で▶◆▶+ 弱P)だ。弱斬空波動拳は弾速が遅いため、着地し てからこれを盾に接近することができる。ここか らすぐジャンプして天魔空刃脚(前方ジャンプ頂 点で♥+中®)で跳びこんだり、百鬼襲コンビネー ション(⇒▼★+化)で畳みかけていくといい。も

ちろん、弱斬空波動拳のあとにこういった打撃技 を毎回出していると相手にブロッキングされるこ とがある。ここは弱斬空波動拳から前方に空ジャ ンプして、相手の対空技を空中ブロッキングする などの選択肢も頭の隅に置いておこう。

また、百鬼襲は地上必殺技なので、通常技をキ ャンセルして出すなど使用時のバリエーションを いくつか作っておくといい。



★いきなり連続技を狙うのではなく、通常技キャンセルから百鬼襲などの連係で攻めて端へ追い込み、十分な布石を敷いておく。このときに同じキャンセルをかける通常技にしても、上下に振ってブロッキングされにくくすることが大切

# 至近距離での行動

近距離で十分に牽制したら、連続技を狙っていこう。基本の狙いはしゃが み中®→キャンセル豪波動拳(♥★サ+®)。もちろん、これだけでは大した 威力が期待できないので、SAゲージがあるときはスーパーアーツまで叩き 込もう。これが可能なスーパーアーツは、滅殺豪波動(♥◆◆♥◆◆+®)と滅 殺豪昇龍(♥▲⇒♥▲⇒+®)の2種類だ。滅殺豪螺旋(♥▲⇒♥▲⇒+®)の場 合は通常技→キャンセル豪波動拳からだと届かない。滅殺豪螺旋をセレクト しているときは、しゃがみ中心→キャンセル弱竜巻斬空脚(♣★◆+弱心)の浮

きを拾う形をとる。タイ ミングは弱竜巻斬空脚の 着地と同時に滅殺豪螺旋 を発動させればOK。た だし、これは下の基本連 続技で触れているように、 相手の立ち状態限定だ 事前に頭蓋破殺(▶+中 (R)で相手に中段を十分に 意識させてから狙おう。



# Select your SuperArts

豪鬼のスーパーアーツはそれぞれに目的が異なるためどれを選んでもいい。 だが、ここであえてオススメするならば滅殺豪波動(♥◆◆◆◆◆)を挙げ たい。なんといっても、画面中央でしゃがみ弱攻撃3発から連続技になるの は大きい(基本連続技C)。空中では天魔豪斬空として使うことができ、ガー ドされたときのリスクも小さい。安定度をとる上でもオススメだ。今回新し く加わった新スーパーアーツ「金剛國裂斬(♥♥♥+®×3)」は、その長い無

敵時間を利用した使い方 が有効。飛び道具に合わ せたり、対空技としても 機能する。対戦中によく 「空ジャンプ→グラップデ ィフェンス」になる相手に は、金剛國裂斬を空ジャ ンプから着地で出せば、 相手側の「投げ失敗」のス キに叩き込むことができ るので覚えておこう。



◆お互いに技を出さないで着 地、ここはお約束のグラップ ディフェンス·····

→……じゃなくて金剛國裂斬。 こちらの着地に投げを仕掛け てくる相手には確定で決まる



# GOMBO BASIGS ~基本連続技~

大技はヒット確認からつなげ!!

主に豪鬼が使う連続技は右記が基本。 待できる。

滅殺豪波動につなげる「ヒット確認連続 技」も、一瞬のスキに入れる反撃(割り込 み)用コンボとして狙っていきたい。

A/跳び込みからの基本連続技。相手の 立ちやしゃがみといった状態に左右され ないため、安定した確実なダメージを期

このほか、しゃがみ中®キャンセル豪波 B/立ち状態の相手限定。相手の立ち攻 動拳からSAキャンセルで滅殺豪昇龍や 撃をブロッキングしたときが狙い目だ。 滅殺豪螺旋以外のスーパーアーツでも代

> C/比較的楽にヒット確認から決めるこ とができる連続技。しゃがみ弱®×2か らならば、滅殺豪波動の代わりに滅殺豪 昇龍や滅殺豪螺旋を入れることも可能。

# A ジャンプ強P 近距離立ち強P 強竜巻斬空脚

B しゃがみ中化 \_\_\_\_ 弱竜巻斬空脚 \_\_\_ 滅殺豪螺旋

C しゃがみ弱® 🍑 しゃがみ弱® = しゃがみ弱化

滅殺豪波動



TEXT: K-TAN

CPUのラスボス、ギル。体力完全回復まで兼ね 備えたスーパースターだ。おせおせで倒すこと もできるが、適当にやりすぎるといつの間にか 体力が減っていたりする。堅実にいくならガー ドをしっかり固めよう。

# やはりあなたは強かった!

新スーパーアーツを身につけ、ヤツは2度舞い 戻ってきた。ここでは、初歩的なギルの必殺技に 対応する方法を解説しよう。基本は、とにかく画 面端まで後退してガードに徹する。そこで通常技 で牽制しながら地道にSAゲージをタメていくの だ。間合いが離れているときは、ついでに飛び道 具(2段技)のブロッキングに挑戦してみよう。

ギルの技	ムーンサルトニードロップ ブロッキング orガード後の行動	リザレクション に当てる技
春麗	立ち強P 弱気功拳	強スピニング バードキック
まこと	吊るし喉輪・唐草 強突進正拳突き・疾風 🗓	<b>▶</b> +強 <b>P</b> → 強 <b>P</b>
Q	捕獲及び痛恨打撃(仮) 突進頭部打撃(仮)	高速度 連続打撃(仮)
トゥエルヴ	投げ 立ち強®	EX A.X.E
レミー	しゃがみ強® ヴェルテュの残光・オット	強冷たく 蒼いルグレ
アレックス	エアニースマッシュ 弱スラッシュエルボー 🗓	EXスラッシュ エルボー
リュウ	強竜巻旋風脚 波動拳	強竜巻旋風脚
ケン	昇龍拳 波動拳	強竜巻旋風脚
ユン	近距離立ち中®→中鉄山靠 弱絶招歩法 🗓	強絶招歩法
ヤン	近距離立ち中®→中穿弓腿 転身穿弓腿 🕝	蟷螂斬
ダッドリー	ジェットアッパー 中マシンガンブロー []	マシンガン ブロー
ショーン	ドラゴンスマッシュ ハドウバースト(2)	強トルネード
いぶき	投げ ×	旋
ネクロ	強トルネイドフック 立ち強®	強トルネイド フック
オロ	投げ ×	<b>⇒</b> + <b>‡</b> ®
エレナ	スクラッチホイール リンクステイル	強ライノホーン
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー モンスターラリアット	強モンスター ラリアット
ユリアン	しゃがみ強® 中チャリオットタックル	強チャリオット タックル
豪鬼	豪昇龍拳 豪波動拳	強竜巻斬空脚

※ムーンサルトニードロップの部分は上段がブロッキン グ後に、下段がガード後に狙っていきたい技です。 ※ 日 マークがついているものは、ガード後でも反撃とし て確定する技です。

# ムーンサルトニードロップはブロッキング!

空高く舞い上がり、ヒザを頭上に落としてくる 2段技。ガードしても間合いが離れるので、非常 に反撃しにくい。突進系や飛び道具タイプのスー パーアーツなら着地前に反撃できるが、反撃でき ないキャラは、何かしらの技を重ねておこう。た とえ反撃が間に合わなくても、ギルが着地に何か しようとしてヒットする確率が高いからだ。

ここで注意してもらいたいのが、いぶきだ。い ぶきはガードしてもギルがすぐ目の前に着地する ため、着地に技を重ねることすらできない。

ブロッキングをするときは2回入力しなければ ならないのだが、まこと、トゥエルヴ、いぶきは 1回で済んでしまうので注意。また、前述の3キ ャラとオロは、ブロッキングに成功してもギルが

すぐ着地してしまうので、急いで投げたほうがい い。他のキャラはブロッキングをするとギルが高 く跳ね上がるので、通常技や必殺技が入る。感覚 をつかんだら、ブロッキングにチャレンジだ。



るぞようになると、 かなり勝率

#### ・は投げでOK サイバーラリアット

「だぁ!」という雄叫びとともに、いきなり突進し てくるのがサイバーラリアットだ。この技をガー ドしたときは、投げてしまうのが一番安定だ。へ たに連続技を狙おうとすると、かえって危ない。ガ ードしたと思ったら、弱®+弱®を連打してしま ってかまわない。背の低いキャラはしゃがんでか わすことができるので、かわした場合は一応連続 技を狙うことが可能だ。近距離でガードすると2 段になるので、投げを焦って2発目をくらわない ようにしよう。



# リザレクションはさっさ

ギルをK.O.にしたときにSAゲージがMAXだと、 自動で体力全回復のリザレクションが発動する。空 中に浮かび始めるとやられ判定がつくので、そこ に攻撃することが可能だ。攻撃することができれ ば、復活する体力を半分以下に抑えられる。ギル がダウンしたら、早くダッシュで接近しよう。突 進系の必殺技を持っているのであれば、接近する 必要はない。ただ、リザレクションはキャラを押 し返す力があるので、回復を止めるときは通常技 ではなく必ず必殺技かスーパーアーツにしよう。リ ザレクションに当てる技は、表を参考にしてほし い。他にも「メテオストライク」と新スーパーアー ツ「セラフィックウイング」がある。どちらも攻撃 力が凄まじく、ガードしても体力はかなりケズら れてしまうが、硬直時間が長いのでガード後は反 撃できる。「メテオストライク」に関しては、ガー ドせずに済む方法がある。近距離で発動された場 合、ヒューゴー以外のキャラならば、ギル側にず っと歩き続けるだけでかわすことができるのだ。

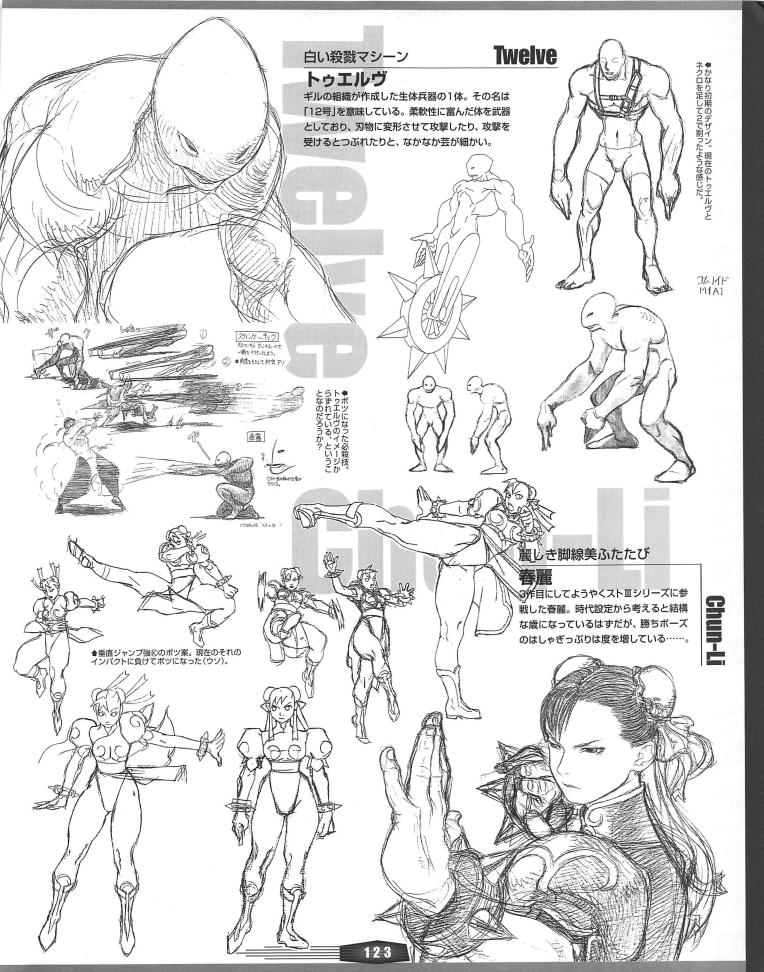
だが、間合いが離れていると危険なので、体力 に余裕があるときはガードしたほうが安全だ。



◆「ふふふ。雨宿りなら兄貴の 目の前が一番安全だぜ」とこん な感じになる

**⇒**うおお! めちゃくちゃた

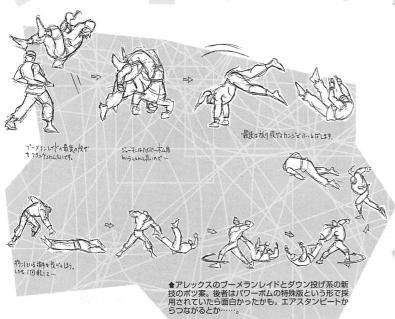


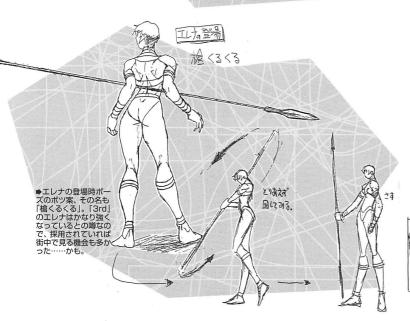


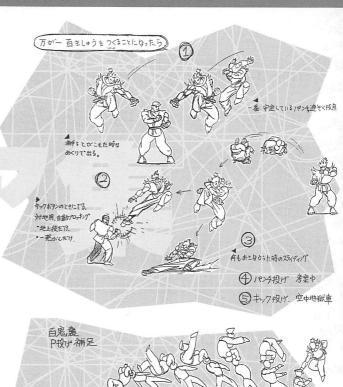


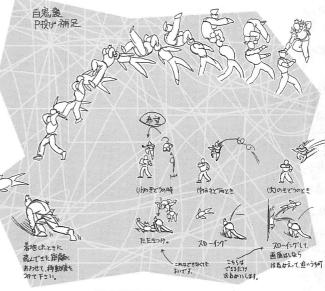
# ボツアイデア集

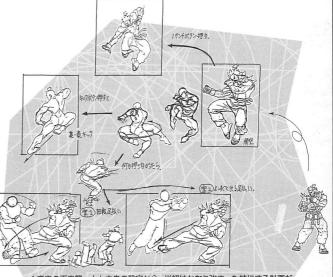
新しい作品の影には、それを作るために 犠牲となったボツアイデアが必ず存在す る。ここでは、日の目を見なかったボツ アイデアの一部を紹介しよう。







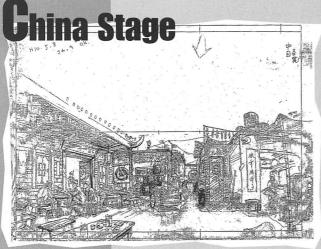




◆豪鬼の百鬼襲。上と中央の設定から、当初はかなり強まった技にする計画があったのが分かる。最終的には下の設定とほぼ同じものに落ちついたのだが。

# ステージ 背景原画集

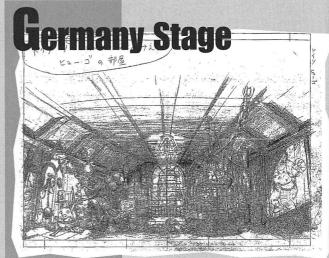
各ステージの背景も、ゲームを彩る重要な要素の1つ。設定原画集の最後を飾るのは、そのステージ背景の原画だ。すべてのステージではないが、入手できたぶんを紹介しよう。



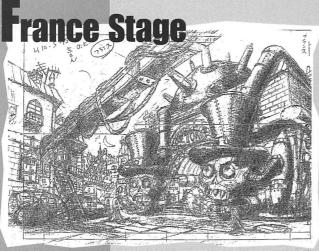
春麗のホームステージ。所狭しと物が置かれた、ごった返しの繁華街といった感じ。左側にあるのは飲食店らしく、軒先には客席用の机と椅子が並べられている。



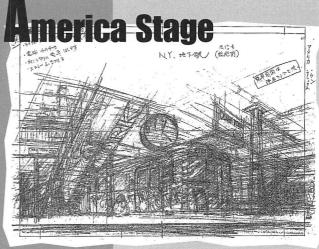
生体兵器であるネクロ&トゥエルヴのホームステージ。建築工事用に作られた足場の上で闘うことになる。ゲーム中では、トゥエルヴの場合だけかすかに雪が降っている。



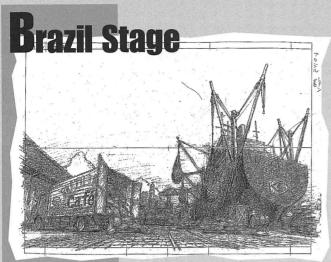
ヒューゴーのホームステージであるドイツステージは、なんとヒューゴー本人の部屋。 オモチャや食べ物が散乱しているところから、普段の生活習慣がうかがえる。



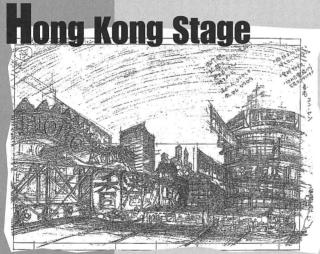
レミーのホームステージ。ゲーム中にはないが、中央の入口には「CLUB METORO」という看板がある。巨大な顔はそれを彩るオブジェなのだ。これで1つ謎が解けたね。



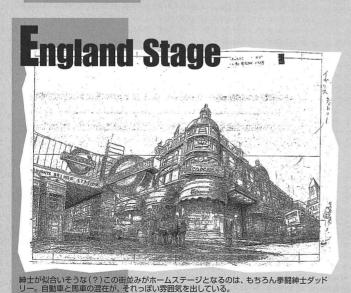
ニューヨークの地下鉄のホームで、アレックスとケンのホームステージ。 ゲーム中では、アレックスだと工事中のイメージ、 ケンだと静まり返った深夜のイメージになる。

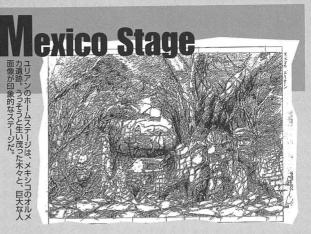


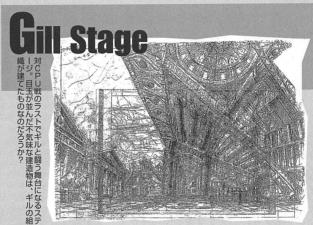
オロとショーンのホームステージは、コーヒー豆の積み込み作業が行われているブラジルの港、オロはどこに寝袋を引っかけているのだろうか?

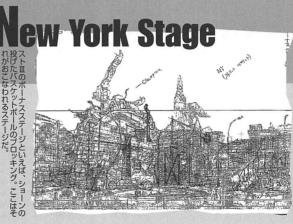


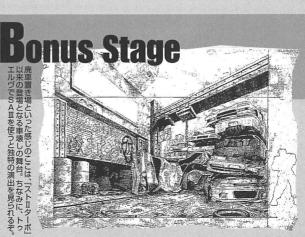
地元(香港)出身のユン&ヤン兄弟のホームステージ。繁華街に建ち並ぶお店の屋根の上がパトルポイントになっており、途切れた部分から街の人々の姿が見える。











# 編集後記

# from Writers



# FRSNO

●ブロッキングが難しいって声をよく聞きますが、要はタイミング。決して難しいものではありません。自分から難しいと思いこんでしまっては駄目。ボイントを絞って練習すれば、いずれ必ずマスターできますよ。



# OoLAN

● [3rd] デビューの私にとって、ブロッキングに関する攻防は新鮮であり、同時に難しくもあり……。なぜこのゲームは3D対戦格闘並みの緻密な解析を行いたくなるのか、その理由が分かりました。



# 

●1冊目のムックということで、細かなテクニックや連続技などはあまり掲載できなかったが、変更の大きないぶきにとっては全体的な動きそのものの方向性を理解するのが最重要新たな気持ちで頑張っていこう!



# DEES

●今回の自分の仕事はシステムマン、キャラ担当はやってないけど楽しくやりこんでます。「Grd」スタートは大変だったけど、今ゲーセンでやるゲームはこれだ、という気合いがあればすんなり入れますよ。



# K-TAN

●今回リュウとまことを担当させてもらったわけだけど、まことを使った感触、みんなどうかな。自分はすっかりはまってます。疾風を使った戦が面白いっスね。一方では、電刃ブロダクションがはやってるよ。



## **GED**

●「しゃがみ弱®×2→転身穿弓腿」のヒット確認難しいです。といっても星影円舞や天星乱華、ヒット確認連続技など、他にもいろいろ課題はあるんですけどね。次のムックでオススメできればいいなぁ。



# MVP

●一時は「激待ち超電磁、一択!!」と思ったネクロだが、なんとなく闘えるようになって、こりゃええで。さて、タメキャラに一言。タメは完成させなければ分割可能なのだ。ダッシュしてヘッドバットがいいのよね。



# 500

●一時はどうなることかと思いましたが、無事楽しめるところまで到達。 人間がんばってやりゃあできるもんだな、ということを再認識している 今日このごろです。足踏みしている 人も、ドップリはまってみては?



# VMT-RED

● [3rd]は、一部のキャラのマイルド調整がやや気になるものの、基本的にはかなり気に入ってます。「2nd」以上に面白いかは、ヤリ込んでみないと分からないけど、まぁ、結構いけるんじゃないかと。



# 善之字元帥

●「2nd」のときにつながった連続技が次々とダメになり、最初は落胆していたものの、やっているうちに次々と新連続技が発覚。今回は紙幅の関係で説明できなかったけど、2冊目(?)ではきちんと紹介します。



# THE T

●実は俺、「3rd」から始めたんですよ。最初は抵抗あったけど、やりこむにつれ、仕事ではなく個人的に楽しむゲームになってました。とりあって、仕事も終わったし、地元に戻ってひたすら対戦でもしようかな~。



# 图》

●幻影陣が弱いでチュ〜。だって、ヒット切ってもダメージ補正がOにならないんだもん。選択かけるだけ無駄、無駄、無駄を〜なのら〜。でも、なにか見つけなきゃな〜。じゃないと善之字元帥っぺれ〜人にヤラレル。

# from Editors



# 杉田哲朗

●ずいぶんとSFシリーズをプレイしている。「ストⅡ」の熱狂から何年経っただろうか。気づけばボクは大人になり、こうして本を作る立場になっていた。SFいまだ健在、珠玉の作を目の当たりにして思うのだ。感謝!



# 侧部

●思い起こせば2年前、上司の斬保 止君にボコされ、翌年、続編でまた も「勝てる気しねえ〜」状態。そして 今年こそは!と気張って(さぼって?) ライターの対戦を観戦した結果、割 とイイ塩梅♪ あい〜っし!!



# 川田雅裕

●今回は久しぶりに技表を担当。ライター諸氏の多大なる協力もあり、お手製のデータも掲載することができました。こういった細かい数値を打ち込んでいると、なんだか気持ちよくなってくる自分がいとしいです。



#### 40世以後期

●かれこれ1年半程前にムック班からゲーメスト編集部へ異動があり、そしてまたもやムック班へ。なんだか異動が多いっス俺。ともあれ厳しい選行でしたが、皆さん本当にお疲れさまでした!



#### *第*加係

●リュウという不動の存在はアーケード業界の現状に対するカブコンのスタンスを体現しているように思える。「Fight for the Future」って相当深い言葉なのでは……などと考える自分はもうオヤジでしょうか。



# 鈴木宏昌

●攻略本とは正解を参照するための 解答集なのだろうか? RPGなどと 違い、格ゲーでは個人のイメージを 具現化できる。この本がブレイヤー のさらなるイメージを引き出す起爆 剤として機能することを願いたい。



# 

●2D格ゲーが不作気味だったところに「3rd」の登場。こりゃやるしかねぇ、って感じだけど、どうにも難しくてよく分からんです。とりあえず、体に染み着いた「ZERO3」グセを抜くところから始めなくては……。



# 2000年

●コンシューマーからアーケードに引っ越ししてきた新人です。役立たずのボクが、命を削りながらムック制作をした皆さんと共に編集後記を書いてるなんて、恐縮な思いで一杯です。本当にお疲れさまでした。



# 四下經過

●このタイトルを皮切りにゲーメスト本誌のカブコン担当に就任したわけですが、いきなりのビッグタイトルだったため、正直ブレッジャーも大きいです。本誌でもまだまだ攻略を続けていきますので応援ヨロシク!



# GAMEST COMICS

専門正彦人魂!! 空前絶後、窓施の樹園ロミック

# RYUFINAL

-闘いの先に-

全2巻

ストリートファイターの世界を、中平流 ダイナミズムで余すところなく表現した、 入魂の一作!

物語は深く、格闘家のセンシティブな世界に分け入る。

これをおいてほかに、ストリートファイターの、そして、真の格闘家をめざすリュウの、スピリチュアルな世界を知るすべはない!







「地の巻」 定価:本体580円+税





ISBN4-88199-619-3 C9476 ¥950E

